COMPUTER GAMES

SETTEMBRE 1984
L. 3500

IL MENSILE PER PROGRAMMARE IL TUO DIVERTIMENTO

I GIOCHI CHE CORRONO SUL FILO DEL TELEFONO

JETMANIA: LA FEBBRE DEL VOLO SIMULATO

PEANUT: FINALMENTE L'IBM ACCETTA LA SFIDA DEI PERSONAL

ALTA TENSIONE: UN PROGRAMMA ELETTRICO

ALBERTO PERUZZO EDITORE

IL PUNTO DI VISTA DEL COMPUTER

C'è in circolazione un film dal titolo un po' impronunciabile *Koyaanisqatsi,* singolare opera prima di Godfrey Reggio, presentata da Francis F. Coppola e alla cui riuscita concorrono in uguale misura la musica di Philip Glass e la fotografia di Ron Fricke. *Koyaanisqatsi,* nella lingua degli indiani Hopi, è una parola con più significati; vuol dire vita folle, vita tumultuosa, vita in disintegrazione, vita squilibrata, condizione che richiede un altro stile di vita. E il film, attraverso una struttura narrativa, sinfonica, fatta di sole immagini e musica ci dice proprio questo: la vita sulla terra è giunta a un altro dei punti critici della sua evoluzione.

Ci sono momenti del film, ed è per questo che ne parliamo, in cui la realtà rappresentata sembra essere l'espressione di un mondo visto dal punto di vista del computer. Il brulichìo di uomini e di macchine pare guidato da una invisibile quanto sapiente tastiera che inesorabilmente cuce la storia umana con quella naturale, e genera sgomento e ammirazione. L'ingresso in scena del computer sta insegnando agli uomini a vivere a un'altra velocità; ad alcuni può apparire una vita folle, ad altri semplicemente tumultuosa, ad altri ancora una vita in disintegrazione, squilibrata. Di certo il computer ci impone un altro stile di vita.

I videogiochi, intesi come cartucce, stanno attraversando un brutto momento; molti i fattori che determinano tale situazione: saturazione del mercato, errori di valutazione, mancanza di fantasia nei prodotti, politiche distributive all'insegna dell'improvvisazione. Anche i giochi elettronici impongono stili di vita, anche se molti non sembrano accorgersene. Adesso, finito il boom dei videogiochi, delle cartucce, ci sono altre vacche da mungere. E tutti quei ragazzi cui si sono promesse cose fantastiche? E i record? E i bonus? Finito, era uno scherzo; ci sono nuovi tasti da battere. Mai un dubbio, mai un collegamento, mai un ripensamento. Imparare a rispettare il punto di vista del computer vuol dire imparare a rispettare tanti altri punti di vista, non soltanto il proprio.

Allegri. Dal prossimo numero *Computer games* presenterà alcune novità che ne faranno una rivista sempre più indispensabile e bella e divertente. Vedrete, vedrete. — *Aldo Grasso*

COMPUTER GAMES

SOMMARIO

COMPUTER GAMES

N. 5 - SETTEMBRE 1984 - L. 3500

Direttore responsabile
Alberto Peruzzo

Direttore
Aldo Grasso

Responsabile della redazione
Nadia Gelmi

Ideazione grafica e impaginazione
Raffaele Laviano

Direttore tecnico
Attilio Bucchi

Hanno collaborato a questo numero: Francesco Avon, Gianluca Beltrame, Renata Beltrami, Andrea Bettetini, Francesco Carlà, Giulio Giorgeri, Andrea Granelli (sezione informatica), Claudio Lazzaro, Stefano Miari, Enrico Minetti, Alessandro Peruzzo, Massimo Protti, Emanuele Rimini, Elena Schiavini, Maurizio Vagnozzi.

Redazione americana: Michael Blanchet, Len Drexler, Roberto Guerra, Jay Howard, Michael Rubin.

Illustratori: Robert Burger, Mauro Cammilli (copertina), Kurt Vargo, Nina Wallace.

Fotografi: Sergio Cossu, Matthew Klein, Grazia Neri.

COMPUTER GAMES - **Peruzzo Periodici** del GRUPPO ALBERTO PERUZZO. *Presidente:* Alberto Peruzzo. *Direttore editoriale:* Benedetto Mosca. *Direzione e Amministrazione:* 20154 Milano, Via Tito Speri 8, tel. (02)63131. Telex APER I 314041. Diritti riservati. Copyright 1983 **Peruzzo Periodici** in collaborazione con COMPUTER GAMES magazine pubblicata in USA dalla Carnegie Publications Corp. Registrazione del Tribunale di Milano n. 501 del 29 ottobre 1983. Printed in Italy. *Pubblicità:* Concessionaria esclusiva per la pubblicità: S.P.I., società per la pubblicità in Italia, 20121 Milano, Via Manzoni 37, tel. (02) 2588. *Stampa:* Nuovo Istituto Italiano d'Arti Grafiche, 24100 Bergamo, Via Zanica 92. *Composizione:* La nuova fotocomposizione srl, 20124 Milano, V. Monte Grappa 6. *Spedizione:* Abb. Postale Gruppo III/70. *Distribuzione in Italia:* Rizzoli Editore, 20123 Milano, Via A. Rizzoli 2, tel. (02) 2588. *Distribuzione all'estero:* Messaggerie internazionali per la distribuzione della Stampa srl, 20090 Fizzonasco di Pieve Emanuele (Mi); Via Calabria 23, tel. (02) 90722027/28/29. *Arretrati:* i numeri arretrati vanno richiesti a: **Peruzzo Periodici** - *ufficio arretrati,* 20154 Milano, Via Tito Speri 8, inviando anticipatamente l'importo, che corrisponde al doppio del prezzo di copertina, a mezzo assegno o a mezzo c/c post. n. 182909. *Abbonamenti:* **Peruzzo Periodici** - *ufficio abbonamenti,* 20154 Milano, Via Tito Speri 8. Abbonamento annuo L. 35.000.

VIDEOLETTERE

Questa pagina è aperta alla tua collaborazione: richiedici informazioni e chiarimenti, inviaci proposte di articoli, raccontini, che abbiano per protagonista il mondo dei videogiochi. Tutte le lettere vanno spedite a COMPUTER GAMES, via Tito Speri, 8 - 20154 Milano.

Games per Vic 20

Sono un possessore del Vic 20 e per questo vi invito a pubblicare sempre più listati compatibili con questo sistema nella vostra rubrica «Provaci subito». Vorrei inoltre chiedervi se esistono cassette della Atari e della Imagic per il Vic 20.

Giuliano Mannini - Savona

Prendiamo atto del tuo consiglio e ti rispondiamo che l'Atarisoft ha prodotto numerosi giochi per il tuo computer. Ecco i titoli finora in commercio: Defender, Dig Dug, Pac-Man, Donkey Kong, Centipede *e* Robotron: 2084.
Anche Imagic ha realizzato tre giochi per il Commodore Vic 20: Demon Attack, Atlantis *e* Dragon Fire.

La serie dei Mario Bros

Cari amici, ritenendomi un buon esperto in fatto di videogiochi, mi permetto di farvi due appunti che riguardano el descrizioni dei due giochi da tavolo *Mario Bros* e *Mario's Cement Factory* pubblicate nella rubrica «Pocket games» del numero di giugno. Nella descrizione voi affermate che la dinamica del gioco consiste nel colpire le bestioline che infestano la fabbrica del carpentiere. Secondo me invece, nel primo tascabile il compito del giocatore è di caricare cassette di bottiglie su un camion e nel secondo, di caricare del cemento su due autocarri prima che questi trabocchino. Certo queste imprecisioni sono niente confronto alle ottime recensioni che offrite sulle pagine della vostra rivista. Un'ultima cosa: ho sentito parlare molto degli home computer Spectravideo SV 318 e SVI 328. Potreste darmi qualche notizia tecnica su queste macchine comparandole magari con l'SC 3000 della Sega e l'800 XL dell'Atari?

Marco Bernacchi - Ponsacco (PV)

Ormai la serie dei Mario Bros *è infinita come le puntate di* Dallas *e perciò qualche equivoco può succedere.*
Quanto agli home computer della Spectravideo, potrai trovare alcune notizie tecniche nella rubrica «In vetrina» pubblicata a pagina 12 di questo numero. Appena ci sarà possibile sottoporle al nostro banco di prova, ne riferiremo più ampiamente con relativi confronti.

SC 3000, Atari 800 XL e 5200

Gentile redazione della rivista COMPUTER GAMES, vorrei che rispondeste alle seguenti domande: 1) di quanti K è la memoria del Sega SC 3000; 2) Il nuovo Atari 800 XL possiede una stampante? 3) Tutte le cartucce in commercio per l'Atari 2600 esistono anche in versione Soft per il computer Atari 800 XL. 4) Avrei piacere se parlaste sul vostro giornale dell'Atari 5200.

Francesco Rossi - Napoli

1) Il sistema SC 3000 è dotato del microprocessore Z80-A, lo stesso di molti personal più evoluti. La memoria è contenuta in una cassetta del tutto simile a quella dei normali giochi ed è estensibile da 8 a 42 KByte. 2) Ci sono due stampanti per l'800 XL: l'Atari 1020, a colori, e l'Atari 1027 «Letter Quality», che funziona come una perfetta macchina da scrivere elettrica. 3) Per ora non esistono le versioni soft di tutti i giochi Atari, ma la ludoteca dell'800 XL è in crescente sviluppo. 4) Non abbiamo avuto modo di parlare dell'Atari 5200 in quanto non è ancora prevista la vendita in Italia di questo sistema. Appena se ne presenterà l'occasione, soddisferemo comunque la tua richiesta.

Errata corrige

Nel programma gioco «Chiaroveggenza» del nostro lettore Vincenzo Musicò di Messina, pubblicato nel numero di giugno di COMPUTER GAMES, manca la seguente riga di istruzione: 2010 FOR L = 1TO100. Questa riga va inserita nel listato tra la 2005 e la 2020.

Floppy disk Commodore per M20

Sono un quindicenne, appassionato lettore di COMPUTER GAMES.
Posseggo un personal computer con unità a disco e desidererei sapere se esistono giochi della Commodore disponibili in floppy disk e se questi sono compatibili con il monitor del personal computer Olivetti M20.

Francesco Pedone - Palermo

La Commodore dispone di un suo fornitissimo parco giochi in floppy disk che però non è compatibile con il personal M20 della Olivetti.

Atari per Intellivision

Mi hanno regalato una console Intellivision e vorrei sapere se esiste un adattatore che permetta di far girare su questa macchina le cartucce Atari. Inoltre vorrei sapere perché le case produttrici di giochi, come Activision e Imagic, mettono in commercio moltissimi titoli per Atari e pochi (per non dire nessuno) per Intellivision, e infine quali sono gli ultimi giochi usciti per il mio sistema.

Bruno Sandri - Brescia

L'adattatore di cui parli non è ancora in vendita. Sembra che debba uscire prossimamente negli Stati Uniti, ma per il momento non esiste nulla di ufficiale. Per quanto riguarda la seconda domanda, la risposta è abbastanza semplice: la produzione del sistema Intellivision sta cessando, per cui le case produttrici di giochi preferiscono «puntare» su altre marche. I giochi per Intellivision di recente uscita, prodotti dalla casa stessa, sono Word fun *e* The Jatson's Ways with Words. *Tra quelli di maggior successo ricordiamo* Reversi *e* Burgertime.

NOTIZIARIO

CRONACHE DAL MONDO DEI GAMES

PROGETTO LUCAS: A SCUOLA COL COMPUTER

Finalmente si incomincia a parlare di scuola del futuro. La rivoluzione informatica continua la sua avanzata e sta ormai invadendo tutti i campi e i settori della vita quotidiana. La scuola non può farsi cogliere impreparata e, tantomeno, farsi travolgere da questa ondata tentando disperatamente di mantenersi ancorata alla roccaforte dei vecchi e sorpassati programmi. «Progetto Lucas», un'iniziativa sviluppata dal COGI, Centro Orientamento Giovani, e dalla Commodore, ditta leader nel settore degli home computers, con il patrocinio del Provveditorato agli Studi e del Comune di Milano, è nato proprio con questo intento: avvicinare la scuola dell'obbligo al mondo dell'informatica.

Sono state scelte dieci scuole tra elementari e medie di Milano città e dell'hinterland nelle quali avviare la sperimentazione. La selezione è stata effettuata sulla base di un criterio di fondo: la presenza di insegnanti già «alfabetizzati» in Logo o in Basic e la disponibilità da parte delle scuole stesse. Ogni istituto è stato fornito di un laboratorio completo, messo a disposizione gratuitamente dalla Commodore, composto da 10 Commodore 64K, da 10 monitor a colori, tre stampanti, tre floppy disk oltre a numerose cassette vergini e di software applicativo sia in linguaggio Basic che Logo.

L'obiettivo fondamentale del «Progetto Lucas» consiste nell'insegnamento graduale, eventualmente con l'ausilio di programmi interattivi appositamente studiati della «programmazione strutturata», cioè di quella particolare abilità e capacità, alla base della programmazione dei linguaggi più evoluti, che permette di scomporre un problema, anche complesso, in tanti piccoli sottoproblemi. Si tratta dunque di avvicinare i ragazzi a un nuovo modo di ragionare, scientifico e sistematico, a una logica più duttile e immediata che non si presenta solo come elemento fondamentale per poter dialogare con un eleboratore, ma anche come strumento indispensabile a tutti i ragazzi, particolarmente ai più deboli, per poter affrontare e studiare problemi teorici e pratici.

Il «Progetto Lucas» si è proposto innanzi tutto di coinvolgere una casa leader nel campo degli home computers disponibile ad investire tempo, denaro e strumenti di lavoro sia nel settore hardware che software. In secondo luogo è stato indispensabile individuare nell'ambito cittadino un gruppo di insegnanti interessati all'iniziativa e disposti a collaborare. Successivamente si è trattato di ottenere l'appoggio delle istituzioni locali, Comune e Provveditorato, e di sollecitare la partecipazione di esperti del mondo universitario in campo pedagogico, psicologico e culturale per poter ricercare ed elaborare i metodi più adeguati per l'attuazione dell'iniziativa.

Il progetto si basa essenzialmente sulla collaborazione di tre gruppi di lavoro che operano simultaneamente. Vi è un *gruppo di ricerca* composto da esperti nel campo della didattica e dell'informatica impegnati nell'analisi e nella comparazione dei programmi svolti nei paesi europei ed extra europei. Parallelamente verrà svolta un'operazione di inventario della situazione della didattica informatica in Italia al fine di attuare un programma adeguato e consono alla nostra realtà didattica.

Il gruppo operativo è invece composto da insegnanti con un minimo di esperienza in campo informatico e pedagogico, in modo da fungere da cerniera tra il *gruppo di ricerca* e il *corpo di docenti sperimentatori* nelle singole classi. Compito principale è quello di tradurre i suggerimenti e le indicazioni del gruppo di ricerca in unità didattiche, utilizzando il software educativo prodotto dai softwaristi forniti dalla Commodore. Si tratta in pratica di pianificare l'attività che l'insegnante do-

vrà svolgere in classe coi ragazzi.
Infine vi è un *gruppo sperimentatori* composto da 30 insegnanti, tre per ogni scuola scelta, in possesso del linguaggio Logo o Basic. Questi insegnanti di Educazione Linguistica, Scienze Matematiche, Educazione Tecnica, dovranno sperimentare in classe le «unità didattiche» proposte e realizzate dagli altri gruppi e fornire eventuali rettifiche o correzioni del lavoro svolto a livello di settore di ricerca e settore operativo. La sperimentazione del «Progetto Lucas» coinvolge direttamente questi 30 insegnanti che hanno offerto la loro collaborazione, ma non esclude la possibilità di una più vasta partecipazione, estesa anche a professori di altre scuole cittadine. Elemento fondamentale per un positivo sviluppo dell'iniziativa resta naturalmente una stretta e continua collaborazione tra i vari gruppi, contatti frequenti e continue riunioni di coordinamento per far fronte ai problemi insorti o per valutare globalmente i risultati conseguiti. Al fine di incentivare la massima disponibilità e partecipazione viene fornita ai docenti coinvolti una borsa di studio offerta dalla Commodore.
Obiettivo di fondo è dunque quello di preparare i ragazzi, fin dai primi anni di scuola, ad avere la massima familiarità e dimestichezza con il computer in modo tale che possa sempre contare su un valido aiuto, su uno strumento indispensabile per imparare meglio e studiare in modo più razionale.

Nella pagina a fianco, alcuni bambini alle prese con un home computer. Qui sopra, l'ormai famoso C64.

LA VIRGIN GAMES APPRODA IN ITALIA

Finalmente gli appassionati di giochi elettronici possono attingere anche al catalogo della Virgin Games, approdata in Italia grazie ai «buoni uffici» della Miwa Trading (già distributrice del marchio Activision) e della Ricordi. Virgin Games offre un ampio parco giochi su cassetta per i più diffusi home computers: oltre trenta titoli per Spectrum, Vic 20, Commodore 64, Texas Instruments TI 99/4A.
Nata nel marzo 1983 a Londra, come divisione della Virgin Records, la casa discografica che ha in scuderia artisti come i Culture Club, Mike Oldfield, Riccardo Cocciante, la Virgin Games ha voluto subito trasferire i metodi con cui si crea un successo discografico nel campo dell'informatica ottenendo immediati risultati. Dai disegni in copertina, disegnati personalmente da Nick Alexander, che è alla guida della Virgin fin dalla sua fondazione, alla qualità dei giochi, alla loro creatività, al rispetto di chi li crea.
La Virgin Games, infatti, non impiega dei programmatori fissi e la nascita di un gioco non è quindi un fatto di routine aziendale. I programmatori li cerca direttamente Steve Webb, direttore tecnico, al di fuori dell'azienda secondo lo stile di molte software house: programmatore egli stesso, Webb visiona le proposte che gli giungono da creativi free lance, o anche da hobbysti, le discute, propone modifiche, e insieme si giunge alla produzione di un game soddisfacente. Proprio come si fa con i dischi, quando autori, esecutori, produttori (che, magari, non fanno parte dello staff della casa discografica) collaborano alla buona riuscita di un prodotto.
Il successo della Virgin Games - che in Inghilterra ha conquistato ottime posizioni di mercato e in Italia è attesa con molto interesse - è in gran parte dovuto alla consapevolezza del fatto che «il software non è l'accessorio di un elettrodomestico, ma un'opera dell'ingegno e della creatività: come tale deve essere considerato, anche nella sua commercializzazione».
Tutto il materiale documentativo del software Virgin Games è stato tradotto in italiano per offrire un «gradito servizio» soprattutto agli utenti più giovani e per garantire comunque un uso più agevole del prodotto. In questo modo la software house inglese si è preoccupata di rispondere a un'esigenza sempre più crescente da parte del pubblico. Per la distribuzione, Virgin Games si è affidata a due organizzazioni ormai ben collaudate e in posizione preminente nei rispettivi settori: la Miwa Trading per i negozi specializzati, le cartolibrerie e le librerie (che possono diventare davvero un efficace punto vendita); la Ricordi per i negozi di dischi e di musica.
Product Manager della Virgin Games per l'Italia è Mauro Cauchi.

IN ESPANSIONE IL SOFTWARE «STANDARD»

Per tutti coloro che si accingono ad uscire dal mondo dorato dei videogames per affrontare, sia pure con il computer, il mondo del lavoro ecco l'opportunità di rivolgersi all'Editrice Italiana Software, un'azienda specializzata che produce e distribuisce programmi che parlano italiano per le esigenze del mercato italiano.
L'intento è appunto quello di risolvere i problemi dell'utente, permettendogli di dedicarsi alla parte migliore del lavoro, evitando tutte quelle attività noiose e ripetitive.
La prima serie di programmi presentata è quella che va sotto il nome di «Easy» e che «gira» sui personal della Olivetti, della IBM e della Texas Instruments.
La serie «Easy» è facile da imparare e da usare: l'uso del computer diventa con questo metodo molto più semplice e sicuramente efficace.
Easy Writer II trasforma il personal in un sistema di scrittura elettronica: lettere, relazioni, articoli vengono agevolmente impaginati e, all'occorrenza possono essere richiamati, rivisti, corretti, direttamente sul video, senza alcuna riscrittura.
Easy Filer permette di modellare, secondo le diverse esigenze, un archivio elettronico sul personal.
I dati vengono memorizzati e possono essere in qualsiasi momento ordinati, aggiornati, selezionati e richiamati in maniera esatta.
Si tratta di un vero e proprio schedario, ordinato e a portata di... tasto.
Easy Graphics serve a trasformare una tabella numerica (statistica, prospetto contabile, pianificazione aziendale, ecc.) in un diagramma di lampante evidenza.
Anche i lavori più difficili e noiosi si possono trasformare in giochi, sia pure «mascherati» dalla seriosità.

IL COMMODORE 64 IN DISCOTECA

Coloro i quali hanno la fortuna di possedere un Commodore 64 conoscono bene le possibilità musicali di questo fortunatissimo home computer.
Tali proprietà sono così elevate e multiformi che addirittura si è pensato di fare incidere al computer un intero LP.
Si!, proprio un Long Playing a 33 giri, che con la collaborazione diretta di due grandi musicisti italiani, Dino Siani e Marcello Giombini, comprende ben 10 brani a carattere «Disco-elettronica».
Tra le molteplici sonorità del «64» si snodano canzoni molto belle ed orecchiabili, dai titoli che ricalcano alcuni tra i più famosi giochi elettronici creati per il «64», come *Le Mans*, *Omega race*, *Depth Charge*, *Space Invaders* e ancora altri.
Curatissime sono le «rifiniture» musicali, dove il 64 riesce a competere con le più sofisticate tastiere elettroniche musicali.
Realizzato dalla Commodore e dalla FIR, la casa produttrice del disco, questo originale LP dal titolo alquanto esplicativo «I Adore Commodore» ha avuto proprio in questi ultimissimi giorni una realizzazione ulteriore.
Il regista Emilio Uberti ha infatti girato e prodotto un simpatico videoclip (una videocassetta per intenderci), che sullo sfondo del brano dell'Album «Le Mans» narra di un povero «Commodoriano» che intento a suonare il suo «64» viene poco a poco spogliato da due deliziose fanciulle, rimanendo vestito della sola sua, doppiamente preziosa, tastiera.

Nelle tre fotografie, alcune suggestive immagini tratte dal videoclip «I Adore Commodore».

ANCHE LA CINA SCOPRE IL COMPUTER

La Cina del dopo Mao si prepara ad aprire le porte all'informatica, disperatamente tesa verso il futuro e una modernizzazione nazionale. Imboccare la strada della rivoluzione informatica è sempre una scelta politica molto difficile e inusuale per un regime totalitario. Nè è un chiaro esempio l'U.R.S.S., dove il *personal*, come ogni altro strumento di duplicazione, compresa la più semplice fotocopiatrice, è bandito dal mercato. La Cina, riuscendo a superare la barriera ideologica, ha annunciato il suo grande balzo verso il futuro e la computerizzazione. Nelle scuole, nelle fabbriche e nelle banche i primi calcolatori hanno incominciato a fare il loro ingresso trionfale, mentre sono stati istituiti centri di formazione di programmatori del settore.
I primi dati relativi all'invasione elettronica parlano di 4000 mainframes e minicalcolatori attualmente in funzione, ai quali vanno aggiunti 3000 personal computers. Quantità ancora modeste rispetto alle nazioni più avanzate, ma chiaro segnale dicome la Repubblica popolare sia ormai decisa su questa nuova linea. Alcuni licei scientifici e istituti tecnici delle maggiori città hanno già a disposizione le prime macchine con cui svolgere i programmi didattici e, mentre sono già in funzione centri di studio di diffusione di software, l'informatica ha fatto il suo ingresso anche all'università. Migliaia di ingegneri cinesi sono stati mandati in Giappone e nei paesi più all'avanguardia nel settore, Stati Uniti compresi, per studiare le novità nel campo di hardware e software. Il tutto a spese del governo e a soli cinque anni di distanza dal tempo in cui scienza e tecnologia erano considerate «serve sciocche» della politica.
Se, da una parte, la Cina ha spalancato le porte all'avvento del computer, dall'altra Hong Kong, dove «mercanteggiare» è l'arte per eccellenza, non si presenta certo impreparata a questa svolta clamorosa. La politica è sempre la stessa, la formula vincente del «potere giallo»: prezzi concorrenziali, ovvero più a meno.
Hanno iniziato pochi anni fa con la produzione di videogiochi e di joystick e ora sono decisi a ritentare il colpo con gli home-computers. Alcune ditte asiatiche si sono già fatte avanti con offerte più convenienti e concorrenziali riuscendo a imporsi sul mercato mondiale.
Si tratterebbe dunque di ripetere la fortunatissima avventura degli orologi digitali, naturalmente cambiando prodotto. Tutto ciò è possibile, dicono i «maghi dagli occhi a mandorla», grazie a un'organizzazione produttiva estremamente razionale e alla possibilità di offrire prestazioni ingegneristiche estremamente qualificate a prezzi senza dubbio concorrenziali.

foto Grazia Neri

DATATRONICS SI PRESENTA UFFICIALMENTE

La Datatronics, società informatica nata in California nel 1980 E approdata in Italia nel 1983, si è presentata ufficialmente annunciando la commercializzazione della sua nuova linea di prodotti: la famiglia di sistemi gestionali 3200. La famiglia comprende quattro modelli di base - 3205 e 3215 da scrivania; 3230 e 3240 con cabinet, una sorta di armadietto. Il sistema 3200 accetta sino a 32 terminali che possono operare anche contemporaneamente senza alcuna riduzione a livello di prestazioni e di potenza di unità centrale. Il sistema operativo del 3200 supporta contemporaneamente programmi scritti in diversi linguaggi standard e, di conseguenza, più programmi scritti in diversi linguaggi standar possono accedere a *Data Base* comuni. La nuova famiglia 3200 della Datatronics, società che opera da sempre nel Data-Entry, si aggiunge così al Pertec Data-Entry XL 40, multiposto di lavoro con unità centrale a microprocessori ad alta velocità e memoria espandibile modularmente da 128 a 512 Kb. Il sistema accetta sino a 16 posti di lavoro e 16 stampanti, una o due unità disco ognuno con una capacità di 15,20 o 70 MB.
La Datatronics può fornire oltre all'hardware una totale gamma di servizi che vanno dalla consulenza, all'assistenza tecnica, alla preparazione di programmi personalizzati.
Il Servizio di Assistenza Software provvede inoltre alla gestione e al mantenimento dei programmi applicativi dei clienti, anche attraverso contratti di collaborazione con alcune società esterne.

IN VETRINA

I NUOVI PRODOTTI DEL MERCATO

PHILIPS VG 8000

Grosso colpo in casa Philips: l'ingresso in scena nel settore home computer è contrassegnato dall'adozione dello standard MSX. Cosa vuol dire? Vuol dire che per trovare una propria identità nella giungla del mercato degli home computer, la Philips ha deciso di sposare la causa dei giapponesi, i quali si sono consorziati attorno allo standard MSX (acronimo per MicroSoft Extended Basic); cioè un sistema operativo sotto il quale funzioneranno tutti i calcolatori domestici costruiti secondo un determinato concetto e, tra questi, è il nuovo VG 8000. Nel prossimo numero ne parleremo in modo dettagliato.

MICROWRITER: LE MICROONDE DEL FUTURO

Microwriter, la periferica per eccellenza vi farà rimanere a bocca aperta per i vostri punteggi sensazionali. Si tratta di un word processor portatile in grado di contenere ben cinque pagine di testo e che può essere interfacciato con una stampante o un registratore. Tutti i numeri e le lettere si formano dalla combinazione di cinque chiavi e appaiono su uno schermo capace di ospitare sedici caratteri. Ma qual è il meccanismo che fa aumentare i vostri punteggi? Semplice. Quando qualcuno si lamenta per le vostre giornate spese alle prese con Zaxxon o Jump Man, sfoderate il vostro Microwriter e fatelo impazzire di rabbia!

CASIO FP 1100

La Casio, casa più che nota nel settore delle calcolatrici, è anche una società particolarmente attiva nel mondo dei computer portatili e dei personal tradizionali. Il vero fiore all'occhiello di questa linea è il personal FP 1100. Si tratta del più facile da usare tra i personal a configurazione completa disponibili sul mercato.

C16-116-264: TRE NUOVI NATI IN CASA COMMODORE

La Commodore ha presentato le sue tre novità per la serie degli home computer. Si tratta di tre nuovi prodotti destinati a prendere il posto dei famosissimi VIC 20 e C 64. Il «Top» della serie è il 264. Una memoria di 64 Kbytes, 121 tonalità di colore, 2 generatori di nota e 1 generatore di rumore per 8 livelli di volume ne fanno una macchina estremamente sofisticata. Il C16 e il C116 si inseriscono invece in una fascia intermedia tra il «facile» ma glorioso VIC 20 e il più «serioso» C 64.

LE NUOVE STAMPANTI OKI MICROLINE

Sono distribuite sul mercato italiano dalla Technitron. Si tratta di due stampanti seriali bidirezionali a percorso ottimizzato con testina di scrittura ad aghi. La Microline 93 stampa su 136 colonne, mentre la Microline 92 su 80. Possono essere collegate a tutti i personal più diffusi. Sono disponibili per entrambe due modi di funzionamento: a elevata velocità oppure ad elevata qualità. I caratteri disponibili, di più tipi, possono essere stampati espansi o compressi, con indici, apici e sottolineature, in qualunque combinazione sulla stessa linea di stampa.

RETE BLU PER VEDERE DI PIÙ

Se non vi bastano le ore televisive consumate tra le mura domestiche, ecco la prima televisione da auto in circolazione sulle strade italiane. Video Sound System è un apparecchio completo che permette la normale ricezione dei segnali radio in AM-FM stereo, l'ascolto dell'ultima cassetta di Michael Jackson, ma soprattutto la ricezione dei programmi televisivi. Il circuito interno, realizzato su supporto in fibra di vetro, ha permesso la costruzione di un apparecchio in grado di assorbire le sollecitazioni meccaniche e le vibrazioni evitando così falsi disturbi indesiderati. Anche se la ricezione è molto sensibile, il nostro consiglio è quello di scegliere tra guidare e guardare la Tv. Distribuito in Italia da Vandori, Milano.

TENKOTEN CASSETTE INTERFACE

A proposito dell'uso dei registratori «normali» per caricare i programmi, proponiamo un'interfaccia costruita dalla Tenkoten per il VIC 20 e per il C 64. Perché questo interfaccia? Intanto, perché i registratori in commercio hanno bisogno comunque di una integrazione per essere utilizzati come memoria del computer e, poi, perché questo dispositivo è affidabile e accessibile dal punto di vista economico (costa poco più di 40.000 lire).

SPECTRAVIDEO PRESENTA DUE NOVITÀ

Altre due novità nel mondo degli home computer. La Spectravideo ha lanciato sul mercato due nuovi prodotti: Spectravideo 318 e 328 SV. La differenza tra le due macchine è essenzialmente un problema di memoria. Il più «contenuto», il 318, con joystick incorporato nella tastiera, ha una memoria di 32 Kbytes di RAM, mentre il 328 è dotato di una RAM di 80 Kbytes. Il linguaggio di programmazione è il Super Extended Basic della Microsoft.

TRACK BALL: UNA SFERA MAGICA

Il Track Ball è il re dei joystick: grazie al suo movimento rotatorio di 360 gradi, il numero di posizione che offre è praticamente infinito e l'azione di gioco diventa ancora più rapida. Ma qual è il suo meccanismo? Il Track Ball è costituito da una sfera di resina fenolica che può essere fatta ruotare in tutte le direzioni; al tempo stesso questo meccanismo controlla anche la velocità degli oggetti sullo schermo. Il Track Ball che Wico offre per i computer domestici è uguale a quello sperimentato nelle arcades.

EPSON PX-8

Si chiama Epson PX-8, è giapponese e ha tutte le carte in regola per diventare un valido punto di riferimento nel mondo dei personal portatili. Dimensioni estremamente ridotte (solo 217 × 290 × 35) e un peso veramente minimo: (2,3 kg) insieme a un design essenziale ed elegante. Questa la formula vincente del PX-8. In questo spazio la Epson è riuscita a concentrare una tastiera professionale di dimensioni standard, 64 Kbytes di RAM, un display a cristalli liquidi in grado di visualizzare grafici ad alta risoluzione.

ORIC I

Anche Oric I, considerato alla sua presentazione come il vero antagonista dello Spectrum, ha una doppia versione da 16 a 48 K. L'estetica è lineare. Il linguaggio macchina è il Basic e la pagina testo si organizza come matrice 40 × 28. L'Oric ha avuto un incredibile successo in Francia dove ha rappresentato una valida alternativa ai prodotti della concorrenza, nonostante fosse privo del joystick, non previsto dalla casa.

QUANDO IL VIDEO DIVENTA UN JET

È scoppiata anche in Italia la moda del volo simulato: da Milano a New York in meno di un'ora!

«Non è un videogame in senso stretto, lo definirei piuttosto un vero e proprio simulatore di volo. Non sei in gara con nessuno, non c'è punteggio. Sei solo con la tua vita: se non riesci ad atterrare muori e basta. O sopravvivi o ti schianti, e questo è il suo bello». Così Raimondo Boggia, 30 anni, giornalista appassionato di videogiochi descrive il suo ultimo acquisto: il Flight Simulator II della Sublogic, adattabile ai personal computer Apple, Atari e Commodore. Il Flight Simulator della Microsoft, invece, è compatibile con il personal Ibm ed è disponibile solo nella versione in bianco e nero, a meno di non possedere un videoterminale americano.

Flight Simulator II

Con il Flight Simulator II ci si trova ai comandi di un piccolo aereo da turismo, il Piper 181 Cherokee Archer. Sulla parte superiore dello schermo compare il paesaggio così come lo si vedrebbe dalla cabina di comando, mentre nella parte inferiore c'è tutta la strumentazione di un vero Piper: altimetro, orizzonte artificiale, una specie di radiogoniometro che fornisce la posizione dell'aereo rispetto ai quadranti di volo e una radio per le comunicazioni dalla torre di controllo.

«È tutto molto realistico: i comandi per azionare i flap, accendere le luci, far scendere il carrello» assicura Marco Rivosecchi, 24 anni, studente di architettura e un lavoro free lance nel campo dei computer. «Per le istruzioni di volo c'è un manuale di un'ottantina di pagine scritte con linguaggio molto tecnico. Ma una volta ai comandi tutto diventa molto più facile. Non per niente il Flight Simulator è stato realizzato da una équipe capeggiata dallo stesso presidente della Microsoft, che è un ottimo pilota d'aereo».

Si hanno a disposizione quattro mappe degli Stati Uniti: una del Nord Est, una del Midwest, una del Nord Ovest e una del Sud Ovest. Una volta scelta la mappa, si può decollare da uno qualsiasi degli aeroporti della zona e dirigere verso l'aeroporto in cui si desidera atterrare. Dopo il decollo si può scegliere tra una decina di mods prefissati per scenari particolari. «Ma schiacciando il tasto *Escape* si toglie la simulazione, entrando in un Dta Base dove si possono selezionare ora del giorno, stagione, situazioni atmosferiche» spiega Rivosecchi. «Il viaggio continua in tempo reale fino alla pista di atterraggio. Ci sono differenti livelli di difficoltà: oltre al Demonstration Mod si possono scegliere condizioni atmosferiche normali o particolarmente avverse, con nebbia e forti venti in quota. In un caso si bloccano addirittura i motori e si comincia a precipitare. O si ha la prontezza di riflessi per riaccenderli in tempo o ci si schianta al suolo. E l'impressione di precipitare è davvero realistica».

Negli Stati Uniti il Flight Simulator sta spiazzando i videogiochi classici. «Oltre 200 mila copie del programma da 49.95 dollari sono già state vendute a un piccolo esercito di entusiasti: dai piloti professionisti ai bambini delle elementari stanchi dei videogames», ha scritto recentemente un settimanale autorevole come il *Time*. «E ci sono uomini d'affari che volano regolarmente a Chicago durante la pausa del caffé. Così il simulatore della Microsoft è diventato il videogioco più venduto per il Pc Ibm».

«Anche in Italia stiamo assistendo a vendite record per il settore videogames, specie nella versione per il Commodore» dice Emanuela Lanzi della Bits & Bytes, la casa che importa e distribuisce in Italia entrambi i videogiochi: quello della Microsoft, con la possibilità di scelta tra oltre 20 aeroporti costa 108 mila lire, quello della Sublogic, con il quale le possibilità di atterraggio salgono a 80, è in vendita a 119 mila lire.

«Nonostante il prezzo se ne vendono molti» conferma Nello D'Amelio, 40 anni, titolare dell'Ufficio 2.000 Commodore Shop di Milano: «Erano mesi che gli appassionati lo attendevano. È certamente uno dei migliori programmi, sembra studiato più per i piloti professionisti che per i normali utenti di videogames.

E infatti alcune compagnie aeree, tra le quali anche l'Alitalia, sono interessate al Flight Simulator per l'addestramento dei loro piloti e la Royal Air Force britannica e la United States Air Force lo usano già per perfezionare gli atterraggi notturni e con nuvole basse, dato l'estremo realismo della navigazione strumentale con questo simulatore di volo. Dall'altra parte anche i «piloti da salotto» possono immaginarsi a bordo di un caccia in missione di guerra: il Flight Simulator, infatti, è programmato anche per offrire le emozioni di un videogioco classico. Si può giocare al *Combattimento degli assi della prima guerra mondiale:* ci si ritrova ai comandi di un bombardiere multiala della prima guerra mondiale e bisogna decollare da un campo di fortuna, andare a bombardare le linee tedesche, sfuggire alla contraerea, combattere contro i caccia nemici e riatterrare sani e salvi alla base. Tutto, come per ogni videogioco che si rispetti, con tanto di punteggio e possibilità di competizione.

«Sono arrivato a sganciare una sola bomba sulle trincee tedesche, poi la caccia nemica mi ha inesorabilmente abbattuto» ammette Boggia.

«Io invece non gioco per il punteggio» ribatte Rivosecchi: «Non ho mai pilotato un aereo, ma ho la netta sensazione che ormai, entrando nella cabina di pilotaggio durante un volo vero, riuscirei senz'altro a capire quello che sta succedendo. E non è una soddisfazione da poco».

Gianluca Beltrame

Flight Simulator II

PROVATE L'EMOZIONE DEL PRIMO VOLO!

SOLO FLIGHT

Siete soli nel cielo alla guida di un aereo militare U.S.A. All'improvviso un muro di nubi vi circonda da ogni parte. Il motore si è surriscaldato e rischia di diventare inservibile. Ci sono solo due possibilità: o tentare l'avventura cercando di fare di tutto per giungere alla meta distante 80 miglia, oppure esibirsi in un improvvisato atterraggio d'emergenza nel più vicino areoporto. Qualsiasi cosa succede l'emozione è garantita. Per Apple II, Atari, Commodore 64, Ibm PC e PC jr.

FIRE FOX

È il primo gioco al laser prodotto da Atari. È davvero spettacolare. Hollywood è entrata nel mondo dei videogiochi. Vi trovate in mezzo alle sequenze di un film di Clint Eastwood e avete un'importante missione da compiere: sottrarre ai russi l'aereo più sofisticato del mondo, un vero e proprio miracolo tecnologico. Il gioco è più complesso di M.A.C.H. 3 di Mylstar, dove unico compito era di eliminare i bersagli nemici.

M.A.C.H. 3

Un gioco d'autore con una fotografia davvero eccezionale. Non serve usare il joystick per passare da un quadro all'altro, lo scenario scorre infatti senza interruzione sotto i nostri occhi. Una vera novità nel mondo dei giochi al laser. Attraverso paesaggi mozzafiato, lande desolate, canyons strettissimi e oceani sconfinati, dovete colpire tutti i bersagli nemici che saranno segnalati da linee tratteggiate. Grafica eccezionale per un gioco davvero coinvolgente.

FLIGHT SIMULATOR

Più di 80 aeroporti con scenari diversi: New York, Chicago, Los Angeles, Seattle, solo per citare i più famosi. Ai comandi di un Piper 181 si attraversano ad alta velocità paesaggi perfettamente definiti da una grafica a 3D di notevole efficacia. Ad ogni manovra, dagli atterraggi ai decolli e ai voli acrobatici si offrono vedute sempre nuove e spettacolari, come il passaggio a pochi centimetri dalla Statua della Libertà. Per Apple, Atari, Commodore 64.

SPACE SHUTTLE

Tutto ciò che occorre per provare l'emozione del primo volo nello spazio. La console si trasforma in un vero e proprio abitacolo fornito di ogni genere di comandi. Nulla deve essere lasciato al caso. La spinta del velivolo deve corrispondere a quella indicata dal computer, la rotta deve seguire le indicazioni dell'altimetro, mentre bisogna tenere sempre sotto controllo l'entrata e l'uscita dall'orbita, la stabilizzazione e l'agganciamento. Le distrazioni non sono permesse. Compatibile con Atari Vcs.

FIGHTER PILOT

Questo gioco riproduce la simulazione di volo di un Aquila F-15 - un aereo da caccia americano. Le opzioni disponibili sulla scelta del volo sono numerose: pratica di atterraggio, addestramento al volo, addestramento al combattimento aereo, volo cieco, combattimento aereo, pratica di volo in condizioni meteorologiche avverse.

La rappresentazione del quadro comandi è estremamente dettagliata ed occupa circa un quarto dello schermo.

Non c'è paesaggio da osservare, solo la linea dell'orizzonte che divide il cielo dalla terra. Tuttavia non c'è tempo per «guardare fuori dal finestrino», bisogna concentrarsi sulla velocità, l'altitudine, l'inclinazione di volo, la direzione, il radar e molte altre cose necessarie.

Qualche consiglio: effettuate l'avvicinamento all'aereo nemico a circa 600 orari. Una volta giunti a zero miglia dall'obiettivo passerà un po' di tempo prima di poterlo vedere. Prodotto da Digital Integration per Spectrum 48K.

"Piacere, Donkey Kong, il big del videogame americano."

"Piacere, Leonardo da Vinci, il big dell'intelligenza, del calcolo, della memoria." Due sorrisi e la presentazione è fatta. Loro due, Leonardo e lo scimmione, simboli, ognuno nel suo campo, del meglio in assoluto, hanno subito fatto conoscenza; l'imbarazzo resta a noi, forse non ancora del tutto abituati ai prodigi dell'elettronica: "cosa c'entra Leonardo con Donkey Kong?"

OGGI DONKEY KONG INTERFAC

COLECO VISION

OVVERO, COME PASSARE...

Siamo sicuri che qualcuno ha già capito. Qualcuno dell'ultima generazione, magari; qualcuno che appena nato ha cominciato a masticare pane e computer; ragazzi, più informati di un ingegnere elettronico, per cui la parola interfacciare non ha alcun segreto. Già perchè è tutto lì il problema: "interfacciare" ovvero "estendibilità", o anche "modularità" di un sistema elettronico capace di passare in pochi secondi dal puro divertimento del più raffinato dei video giochi alla mostruosa intelligenza del più potente cervello elettronico per uso familiare mai concepito. Signori adulti, voi rimasti magari un po' indietro, aprite le orecchie: oggi si può! Si può passare...

...DAL PIU' POTENTE DEI VIDEO GIOCHI...

Un attimo! Qualsiasi quattordicenne lo sa che, dicendo il più potente dei videogiochi, stiamo ovviamente parlando di CBS Coleco Vision.

Ma qualcuno dei genitori non è sicuramente così ben informato: allora diciamoglielo subito.

CBS Coleco Vision è una consolle da 16 Kbytes – nessun altro video gioco ne possiede altrettanti – per fantastiche video avventure, anche tridimensionali, con la più alta risoluzione grafica con i più precisi e sofisticati controlli, in mondi di affascinanti come Zaxxon, Venture, Turbo, e quello, appunto di Donkey Kong, padre e figlio.

Bene, oggi, chi possiede questa meraviglia può passare con un semplice "clack" dal più potente dei videogiochi...

...AL PIU' POTENTE DEGLI HOME COMPUTER.

"Piacere, Adam." Eccolo lì, collegato alla consolle del video gioco; altri 64 Kbytes di memoria, per un totale di 80 Kbytes Ram estendibili a 144; il più potente degli home computer oggi in circolazione. Ma se è vero che la potenza non è tutto e che altret-

tanto indispensabili sono i mezzi per sfruttarla, anche qui Adam è assolutamente all'avanguardia. E' l'unico computer che funziona subito, appena installato; Adam contiene infatti già inserito un programma di "word processing", che imposta, margina, rielabora e sposta automaticamente interi paragrafi di qualsiasi testo da voi impostato. Inoltre Adam è stato studiato per pensare e parlare in un

CIA CON LEONARDO DA VINCI.

raffinato linguaggio basic e guidarvi passo per passo nel mondo dell'informatica. Poi, nell'ordine: sistema di registrazione incorporato; uno o anche due lettori digitali per cassette speciali, bidirezionali, che consentono una velocità di caricamento superiore a quella dei "floppy disk" (ogni cassetta può memorizzare fino a 250 pagine fitte di testo, per un totale di più di 500 Kbytes di memoria).

Tastiera: una sofisticata apparecchiatura, con 75 tasti a corsa precisa, che consente alta efficienza e velocità d'esecuzione. Stampante: bidirezionale, ad 80 colonne, con portacaratteri a margherita intercambiabile.

ADAM™

Questo complesso assolutamente unico di elettronica avanzata – videogioco (se non l'avete) e memoria, tastiera e stampante del più potente home computer del momento – vi aspetta nei negozi CBS ad un prezzo ancora più unico; un'offerta che solo un'altissima tecnologia può permettere. Allora, buon lavoro, Leonardo, buon divertimento, Donkey Kong.

DA CBS ELECTRONICS

TBWA

Cartucce, Cassette, Floppy disk

QUESTPROBE

Se non avete mai giocato un adventure game con la grafica ecco il momento giusto per cominciare: l'accoppiata Scott Adams-Marvel Comics ha prodotto il primo adventure della serie *Questprobe*. Anche altri personaggi della Marvel saranno prossimamente trasferiti sul video.
Qui il protagonista è Hulk, disegnato da Johnny Romita, indimenticato disegnatore dell'«Uomo Ragno» dei numeri che andavano dal 45 al 90.
Questo gioco è consigliato anche alle mamme lettrici di COMPUTER GAMES, sono molte mi dicono, perché sono certo che farà imparare più inglese ai vostri figli di mille corsi e costa solo 25000 lire.
La prima scena vede Bruce Banner, l'alter ego di Hulk, legato ad una sedia che vi interroga sul da farsi.
Consigliategli di darsi un morso sulla pelle, diventerà Hulk e potrà liberarsi. Il resto lo lascio alla vostra fantasia e bravura. Comunque se doveste trovarvi proprio a malpartito, esistono dei libri di adventure editi proprio da Scott Adams e naturalmente in inglese che possono darvi una buona mano.
Nei prossimi quattro anni molte altre avventure dei personaggi della Marvel potranno essere giocati sul computer. Munitevi quindi di un Atari o di un Commodore oppure di uno Spectrum, non vedo come potreste farne a meno ormai.
Prodotto da: Soft House: Adventure International
Supporto: cassetta
Compatibile con: C64, Atari 800XL, Spectrum 48K.

CALC RESULT

«Spreadsheet» ovvero il foglio elettronico per la gestione tabellare di dati numerici, una delle più diffuse e più richieste applicazioni software per personal computer del momento. Preparare un budget aziendale, pianificare gli investimenti o programmare su base annuale o semestrale un bilancio di entrate/uscite, sono operazioni concettualmente semplici da realizzare, ma richiedono lunghi e complessi calcoli, spesso ripetitivi, con una notevole perdita di tempo. *Calc Result* si presenta come un comodo ed economico foglio di lavoro elettronico che non ha nulla da invidiare ai prodotti similari destinati a computer più sofisticati.
Il programma è contenuto in una cartuccia a caricamento immediato, mentre alcune procedure ausiliarie sono incise sul floppy disk fornito nella confezione e caricabili automaticamente al momento dell'accensione del computer. Le informazioni vengono organizzate su un foglio elettronico di 63 colonne per 254 righe, capace di contenere dati numerici, formule di calcolo e commenti. Le funzioni matematiche incorporate consentono di effettuare automaticamente i ricalcoli di tutti i dati collegati, di realizzare rapidamente stime e proiezioni. Le informazioni del foglio sono contenute in caselle, le cui dimensioni sono scelte dall'utente in relazione alle sue esigenze. Ogni file può contenere fino a un massimo di 32 pagine, con la possibilità di organizzare i dati anche in modo tridimensionale. Le caselle sono infatti contrassegnate da numeri di riferimento che indicano la pagina, la riga e la colonna. In caso di difficoltà è possibile ricorrere a menù di «help» per ottenere chiarimenti, in una delle sette lingue a disposizione, sul significato funzionale dei vari comandi.
Calc Result è in grado di svolgere tutte le funzioni di calcolo e ricalcolo degli «spreadsheet» tradizionali: sommare intere righe o colonne, calcolare automaticamente medie e percentuali. Nel caso si presentasse una variazione di valore, la funzione di ricalcolo provvederà ad aggiornare immediatamente i valori collegati.
Prodotto da: Commodore
Supporto: floppy disk
Compatibile con: Commodore 64K

PI-BALLED

Immaginate un arido deserto spazzato dal vento, mistiche piramidi ed un piccolo uomo rosa con una grossa faccia.
Il nostro Burt (questo è il suo nome) ha camminato per giorni nel deserto, alla ricerca dei segreti della vita e dell'universo. Dopo aver vagato alcuni mesi attraverso dune sabbiose, Burt scopre la leggendaria e mistica piramide di Pi, Arrampicatosi fino alla

sommità dell'antica costruzione, si prepara alla meditazione, ma non tiene conto di Pi-Man e dei suoi fidi compagni, i fratelli Ball, che lo circondano. Per ottenere punti il povero Burt, deve saltare da un gradino all'altro della piramide cambiandone i colori e nello stesso tempo evitando l'avanzata dei fratelli Ball, del serpente Sid e di altri ancora. Burt ha la possibilità di saltare su un disco che lo riporta in cima alla piramide, portandolo fuori pericolo nei momenti difficili. Deve inoltre guardarsi dall'astutissimo Pi-Man che giace in attesa tra i gradini.
Una grafica molto divertente rende il gioco originale e soprattutto la coreografia dell'introduzione è molto spiritosa. *Pi-Balled* dispone di ben 66 differenti livelli di difficoltà. Ha la possibilità di usare il joystick o alternativamente i tasti Q=up; A=down; P=right; L=left. Attenzione a non schiantarvi ai lati della piramide correndo troppo frettolosamente verso i gradini più estremi. Schiacciate S per cominciare il gioco e... che vinca il migliore!!!
Prodotto da: Automata U.K.
Supporto: cassetta
Compatibile con: Spectrum 48K

STAR JACKER

Star Jacker è un vero e proprio «incontro ravvicinato», una nuova dimensione nel mondo dei giochi spaziali. L'armata dei Dester avanza minacciosa con il preciso obiettivo di distruggere e sterminare le gloriose truppe spaziali. Le navicelle UFO rappresentano un pericolo costante, bisogna stare all'erta e prevenire ogni possibile attacco e incursione. Il gioco ha inizio quando una formazione di quattro navi spaziali si stacca dalla nave madre per iniziare il combattimento contro le astronavi nemiche. Gli invasori vengono attaccati lanciando missili ad alto potenziale e, nel frattempo bisogna cercare di bombardare gli obiettivi al suolo. Per ogni UFO abbattuto si ottengono 100 punti, mentre, per ogni obiettivo al suolo, il punteggio è di 300 punti. Una volta portata a termine la missione la formazione deve far ritorno alla nave madre e, per una nave ritornata si guadagnano 1000 punti, per due 2000 punti e per tre 4000 punti.
Prodotto da: Sega
Supporto: cassetta
Compatibile con: SC-3000

MELBOURNE DRAW

Immaginate di poter usare il vostro «diabolico» Spectrum come una tavola grafica, su cui potete disegnare qualsiasi figura per punti, ingrandirla, rimpicciolirla, ottenere un'immagine speculare, scriverci stringhe alfanumeriche maiuscole o minuscole, in verticale od in orizzontale ed infine trasferire la figura ottenuta in qualsiasi altro programma per il vostro computer.
Tutto cio è solo una parte di quanto è possibile ottenere, utilizzando questo potentissimo programma della Melbourne. Vista la sua potenzialità (e visto anche le opzioni disponibili), viene fornito insieme alla cassetta un piccolo manuale di spiegazione.
Oltre a disegni di qualsiasi tipo, vi è inoltre la possibilità di definire un vasto numero di caratteri grafici (UDG character) che, dopo essere stati salvati su nastro, possono essere trasferiti anch'essi in qualsiasi altro tipo di programma.
Naturalmente è possibile ottenere tutte le combinazioni di colore tra il disegno, lo sfondo e il bordo. Se necessario, si può «zoomare» l'immagine che stiamo disegnando, al fine di ottenere un dettaglio maggiore. Tale opzione risulta utilissima in disegni complessi o anche per quelle persone, che non avendo una vista da aquila, fanno fatica a visualizzare il punto di tracciamento.
Prodotto da: Melbourne Ltd
Supporto: cassetta
Compatibile con: Spectrum 48K

ENCHANTER

Deve essere magia. Come avrebbe potuto nascere altrimenti un gioco così eccezionale? Grafica e suono sono davvero il massimo.
Si tratta di una strana storia di un apprendista mago. Bisogna entrare nel castello del perfido stregone Krill e strappargli il suo segreto per annientarlo. Si inizia con un libro di magia e una serie di formule magiche basilari. Ne troveremo altre lungo la strada. C'è una parola magica che serve per aprire le porte, una per riparare ai danni che si possono fare mescolando le varie formule. C'è poi una magia che permette di trasformare ogni cosa, anche noi stessi, in un tritone!
Se, lungo il cammino non riusciremo a trovare cibo, acqua e un posto tranquillo per riposare, moriremo per la stanchezza e la fatica.
Ciò che rende unico *Enchanter* è che oltre a pensare in modo logico, come si fa per tutti gli altri giochi, qui bisogna pensare anche in modo magico.
Prodotto da: Infocom
Supporto: floppy disk
Compatibile con: Atari, Apple, C64, IBM

HORSE RACES

Qualche recensione di soft per tutti i possessori dei computers Spectravideo, macchine prepotentemente venute alla ribalta anche da noi. Questo gioco è una corsa di cavalli; si può scegliere il tipo di corsa e quanti dollari scommettere. Alla fine della corsa il computer vi calcola automaticamente il risultato della vostra scommessa e vi sottrae soldi se avete perso oppure ve ne aggiunge se vincete.
Per quanto riguarda la grafica, ricorda un po' i primi videogames. Essenziale, pulita, leggerissima.
Anche i suoni sono in perfetto carattere: un forte rumore di zoccoli accompagna i cavalli dalla partenza all'arrivo.
Non si può certo dire che si tratti di un gioco molto difficile. È indicato per gli under che vogliono cimentarsi con l'alta tecnologia.
Prodotto da: Spectravideo
Supporto: cassetta
Compatibile con: Spectravideo SV318, SV328

BRISTLES

In questo gioco l'azione è veloce e frenetica, il divertimento è assicurato e supera decisamente quello dei giochi da arcade. Bisogna imbiancare tutte le stanze di un edificio a tre piani. Al termine del primo palazzo si devono verniciare altre sette case. Man mano che si procede nel lavoro gli ostacoli da superare aumentano in maniera vertiginosa. Per salire e scendere ci si deve servire di rapidissime scale mobili. Ma, attenzione, bisogna essere agili e scattanti altrimenti rischiamo di rimanere schiacciati.
In questo gioco succedono talmente tante cose che si è spesso tentati di fermarsi a guardare lo spettacolo.
C'è Brenda, la bambina pestifera, che lascia le sue impronte sulla vernice fresca rovinando il nostro lavoro, un ospite del «volante» Half Pints e Bucket Chucker, un grande fanfarone. Tutti si muovono a velocità supersonica. La musica stabilisce l'andamento del gioco. Brani tratti dalla suite dello *Schiaccianoci* segnalano l'apparire e l'azione di determinati personaggi. Al termine di ogni livello appare la parola segreta. Bisogna completare tutte le otto case per scoprire l'intero messaggio.
In *Bristles* c'è poi una serratissima lotta col tempo. Un orologio disegnato sullo schermo fa aumentare la rapidità dell'azione man mano che si passa a livelli più complessi. Dopo aver fatto un po' di pratica con il livello base (questo allenamento potrà tenerci impegnati anche per mesi!), ci si potrà cimentare nell'uso di vernice luminosa, se riteniamo di essere in grado di ricordarci le stanze già dipinte. Oppure, sempre più difficile, potremo dipingere al buio.
Un gioco con una grafica di alta qualità indubbiamente avvincente per strategia, azione e musica.
Prodotto da: First Star Software
Supporto: cassetta
Compatibile con: Atari computers e Commodore 64

USC1007
Octopus

OCTOPUS

Gioco tentacolare nella migliore tradizione dei mostri cinematografici (da *Lo squalo* alle imprese di *007*, dai cartoons giapponesi alla *Piovra* televisiva) e nello spirito subacqueo di alcuni riusciti videogames (*Fishing Derby, Shark Shark*), questo *Octopus* si offre al giocatore solitario o alla coppia in sfida.
La situazione di base definisce già il pubblico cui il game intende rivolgersi: l'operatore «under quindici» ha scoperto un tesoro nascosto nei misteriosi fondali dell'Oceano Pacifico; ma questa inaspettata fortuna è anche l'origine di innumerevoli disavventure e ci vorrà tanta e tanta abilità per uscirne vittoriosi e soprattutto indenni. Intanto c'è uno squalo malandrino che non dà tregua al cercatore di tesori; e con gli squali, si sa, non bisogna distrarsi. C'è anche un grande vecchio polipo seduto sopra il tesoro che si agita in continuazione per tenerlo sotto controllo. È una presenza minacciosa e ingombrante: i tentacoli si muovono alla ricerca del subacqueo. Nel fuggi fuggi c'è anche il rischio di restare senza ossigeno: meno male che da un piccolo battello scende ogni tanto un bocchettone d'ossigeno da cui è possibile far rifornimento d'aria.
A mano a mano che il gioco prosegue diventa più difficile e richiede maggiore concentrazione; per esempio, gli squali, con il movimento, hanno più ap-

petito e risultano più voraci e veloci. Anche i tentacoli discendono più velocemente e la scorta d'aria si esaurisce più in fretta. Bisogna allora cercare di coordinare l'azione e colpire lo squalo e i tentacoli nella stessa zona d'acqua, evitando giri viziosi sul fondo del mare e risparmiando in questo modo tempo prezioso.
Ma state attenti, ci sono altri ostacoli in vista!
Prodotto da: Carrere Video
Supporto: cartuccia
Compatibile con: Atari VCS

ATIC ATAC

Atic Atac è uno dei giochi che dispongono di una delle grafiche più belle tra tutti quelli disponibili per lo Spectrum. Si tratta di esplorare i 5 piani del castello in cui siamo stati rinchiusi, allo scopo di trovare una chiave d'oro che ci permetterà di uscire dalla porta principale.
Attenzione però che la chiave è divisa in tre parti... Noi, a seconda della scelta, vestiamo i panni di un cavaliere con la spada, oppure di un mago che lancia incantesimi, oppure di un pirata con l'ascia.
Poiché muovendoci consumiano energia (il cui livello ci viene rappresentato da un pollo che si consuma), la durata del gioco è condizionata dalla quantità di provviste che riusciamo a procurarci durante il cammino.
I vari oggetti non commestibili che si trovano lungo il percorso ci possono essere di aiuto per aprire alcune porte oppure per passare attraverso passaggi segreti. Non se ne possono però trasportare più di tre alla volta e, se troviamo un pezzo della chiave d'oro, saremo purtroppo costretti a lasciare giù qualcosa.
Qualche consiglio: potete gettarvi dentro i pozzi per scendere più in fretta ai piani inferiori. Cercate di non mangiare subito tutto, in quanto all'inzio avete a disposizione molte energie e non vi serve ricostruirle.
Fate molta attenzione ai fantasmi che appaiono, vi riducono notevolmente le forze.
Prodotto da: Atic Atac
Supporto: cassetta
Compatibile con: Spectrum 48K

EGGOMANIA

Un'altra sfida all'ultimo uovo, sull'onda del successo di *Big Bird's Egg Catch*. In *Eggomania* la lotta è tra un tacchino variopinto (sembra un ciclista al Giro d'Italia) e l'orso blu, governato dal giocatore (anche questo game della Carrere si rivolge ai giovanissimi).
L'orsacchiotto è munito di un cappello con il quale deve afferrare al volo le uova scagliate dal pennuto. Se non ci riesce succede, nel vero senso della parola, una bella frittata. Insomma o si è cacciati o si è cacciatori. Infatti se l'orso blu riesce a prendere al volo tutte le uova può, a sua volta, restituire al mittente le fragili munizioni. Ma se invece, vuoi per impaccio, vuoi per inabilità, si lascia sfuggire le uova, ecco lo ricoperto di tuorli in una gigantesca omelette.
Eggomania, essenziale nelle linee grafiche e nell'impianto strumentale, aiuta a coordinare i movimenti e a impostare le prime strategie di difesa.
Ad esempio, per afferrare le uova bisogna spostare l'orso avanti e indietro sullo schermo il meno possibile; se le uova cadono una vicina all'altra (in una colonna verticale), conviene piazzare il cappello dell'orso sotto il punto di caduta e spostarlo leggermente da una parte all'altra; guai a fare movimenti bruschi e inefficaci: l'unico risultato è quello di trovarsi interamente ricoperti di tuorli. Il problema principale è quello di trovare un ritmo che si sintonizzi con la caduta delle uova e ne preveda, in qualche modo, il tragitto di volo.
Quando è l'orso che tira le uova la scena si anima in maniera divertente: il proiettile, scagliato secondo una certa progressione, costringe il tacchino a ballare un goffo Valzer dell'Eggomania!
Prodotto da: Carrere Video
Supporto: cartuccia
Compatibile con: Atari VCS

FUN-PAC

In questa cassetta, distribuita dalla Virgin per il Texas Instruments 99/4A ci sono due giochi: *Supermouse* e *Let's Go To The Races*.
Nel primo, *Supermouse*, protagonisti del gioco sono gli eterni nemici: il gatto e il topo e la loro sempiterna lotta. Il topo, questa volta, ha però una possibilità di rivalsa: se infatti mangerà tutti i pezzetti di formaggio sparsi per il labirinto, si trasformerà in Supermouse e nei suoi panni si trasformerà da cacciato in cacciatore.
Nel secondo, invece, *Let's Go To The Races*, protagonista è l'abilità di cavallerizzo del giocatore. È una gara campestre con ostacoli e pozze d'acqua da saltare e una schiera di avversari che frusteranno a più non posso i loro cavalli.
Entrambi i giochi sono stati disegnati da Karl Brenner, un programmatore austriaco che ama inventare giochi per piccoli computers durante i momenti liberi del lavoro.
L'immissione di questo programma sul

mercato è rilevante per i numerosissimi possessori di questo tipo di computer, la cui produzione è cessata in modo inaspettato, e che non trovano con facilità games con cui alimentare la loro macchina.
Prodotto da: Virgin
Supporto: cassetta
Compatibile con: Texas Instruments 99/4A

QUETZALCOATL

Quetzacoatl è il nome del dio azteco dell'arte e della vita. Per penetrare il mistero di questa antichissima civiltà dobbiamo avventurarci nel tempio del dio, nascosto nel folto intrico della foresta. Dobbiamo scendere tutti e quattro i livelli sotterranei del tempio misterioso e raccogliere le perle che troveremo disseminate lungo la via. Ogni livello è protetto da un dio. Al terzo, il primo che si incontra, c'è il dio del Viandante che ci consegnerà una mappa del percorso e la bussola. Al secondo livello troveremo il dio della Pioggia con quattro brocche d'acqua. Una contiene acqua potabile, un'altra causa una terribile malattia, una terza si ghiaccia e una quarta brucia il raccolto. Per poter passare bisogna prendere quella giusta, altrimenti è morte assicurata.
Al primo livello incontreremo invece Quetzalcoatl, il dio della vita e dell'arte, che ci darà un flauto e ci insegnerà una canzone indispensabile per calmare il dio del sole, custode dell'ultimo livello. Terzcatlipoca, dio del sole, è un dio davvero terribile. Incontrarlo significa morire. L'unica arma di salvezza è il flauto: basterà suonare la canzone magica e riusciremo a sopravvivere.
L'interno del tempio è un complicatissimo intrico di cunicoli e muri pericolanti. In questo impenetrabile labirinto ci sono cunicoli blu e cunicoli neri. Quelli blu ci permettono di scendere velocemente e di passare da un livello all'altro senza problemi. I cunicoli neri vanno assolutamente evitati perché danneggiano le perle. Più tempo si perde più aumenta il numero dei cunicoli neri.
Un'avventura tra le civiltà sepolte davvero esaltante, resa ancora più emozionante da una grafica spettacolare.
Prodotto da: Virgin
Supporto: cassetta
Compatibile con: Spectrum 48K

TIC TAC TOE

Wargames, il mitico film sulla generazione elettronica, si conclude felicemente grazie ad un rudimentale gioco che neppure il maxicalcolatore del Pentagono riesce a risolvere. E non lo risolve perché non ha soluzione, non ha soluzione a meno che uno dei giocatori non faccia una mossa falsa.
Questo gioco, che da noi si chiama «Tris», in America è noto come *Tic Tac Toe* e consiste nell'apporre una crocetta o un cerchio per volta nel tentativo di sistemarne tre una accanto all'altro.
Qui i tre cerchi e le tre croci sono diventati quattro e vanno sistemati in condizioni di tridimensionalità.
Un gioco piuttosto bello, in grado di mettere alla vostra intelligenza. Il computer cercherà di farvi sbagliare, dovrete riuscire ad evitarlo.
Prodotto da: Spectravideo
Supporto: cassetta
Compatibile con: Spectravideo SV318, SV328

LUNAR LEEPER

Abbiamo dovuto difendere i nostri uomini in *Defender,* proteggerli in *Protector* e metterli al sicuro in *Choplifter.* Ora i nostri ragazzi sono davvero nei guai, si sono arenati nella Valle dei Leepers. Questi stupidi nemici continuano a saltare tutt'intorno cercando di intrappolare la nostra astronave, mentre ci troviamo impegnati a raccogliere i nostri compagni per portarli in salvo. Si può sparare al nemico, ma la cosa migliore è di «raccattare» i nostri uomini e di correre ai ripari.
Si tratta di un gioco molto piacevole della serie degli space games. È avvincente e ha pure un notevole senso di humor. La grafica è davvero eccellente, mentre muoviamo la nostra astronave le stelle sullo sfondo si muovono a differenti velocità, rendendo un notevole effetto 3D.
Una volta recuperati i nostri uomini, appare un secondo schermo nel quale dobbiamo cercare di attraversare i tunnels di Opthamalia e sparare a un enorme mostro.
Insomma, niente domande, bisogna giocarci e divertirsi.
Prodotto da: Sierra On-Line
Supporto: cassetta
Compatibile con: C64 e VIC20

BIORHYTH

Qualche anno fa, ma ritorna periodicamente di moda, venne fuori il mito del bioritmo.
Sembrò che fosse la trovata del secolo: calcolare il proprio ciclo poteva servire a programmare l'esistenza, poteva risparmiarci fatiche inutili.
Questo programma per Spectravideo, che è più un gioco che altro, serve proprio a strutturarci il bioritmo.
La macchina chiede i nostri dati anagrafici, il giorno, il mese e l'anno di nascita, e in cambio ci fornisce un resoconto completo della nostra condizione biologica: periodi positivi o negativi, energia fisica, lucidità intellettiva.
Con pochi soldi, il programma costa circa ventimila lire, potete togliervi soddisfazioni riservate, fino a poco tempo addietro, solo agli utenti di sistemi maggiori.
Prodotto da: Spectravideo
Supporto: cassetta
Compatibile con: Spectravideo SV318, SV328

CAPTURE THE FLAG

Capture the flag, ovvero prendi la bandiera, un nuovo gioco di labirinto.
L'ultimissima novità in fatto di labirinti è l'effetto tridimensionale che permette di vedere la scena dall'interno con ogni particolare.
Veniamo ora alla descrizione: ci troviamo nel bel mezzo di un complesso labirinto nel quale dovremo vagare fino a quando non riusciremo a raggiungere il lato opposto dove, all'uscita, è piantata la bandiera.
È necessario però arrivare prima che il nostro avversario, che può essere un altro giocatore oppure il computer, riesca a catturarci.
In questo caso saremo sicuramente spacciati.
Lo schermo mostra gli immediati dintorni del punto in cui ci troviamo, mentre, in basso, è disegnata una mappa su cui vengono costantemente registrati i nostri progressi e gli spostamenti di posizione del nemico.
Lo schema di gioco può sembrare facile, ma, in realtà bisogna continuamente guardare in su e in giù, il labirinto e la mappa.
Ciò significa che il modo migliore per giocarci è di mettersi in società con un amico che tenga continuamente sotto controllo il labirinto e diriga le nostre mosse.
Questa soluzione sarebbe sicuramente divertente, ma ci sarebbe decisamente meno competitività e si dovrebbe rinunciare a godersi il meraviglioso paesaggio tridimensionale, di sicuro stimolo per il giocatore.
La musica «fa molto atmosfera» e serve da stimolante accompagnamento con i suoi suoni elettronici che riescono, talvolta, a farci accapponare la pelle.
Prodotto da: Sirius
Supporto: floppy disk o cartuccia
Compatibile con: Atari e Apple

FIGHTER PILOT

I programmi relativi alle simulazioni di volo sono divenuti molto popolari negli ultimi mesi, quando le case produttrici di giochi si sono rese conto che i «videomaniaci» si erano stufati delle solite cose.
Fighter Pilot riproduce la simulazione di volo di un Aquila F-15 - un aereo da caccia americano. Le opzioni disponibili sulla scelta del volo sono numerose: pratica di atterraggio, addestramento al volo, addestramento al combattimento aereo, volo cieco, combattimento aereo, pratica di volo in condizioni meteorologiche avverse.
La rappresentazione del quadro comandi è estremamente dettagliata ed occupa circa un quarto dello schermo. Esso rappresenta la vostra «bibbia» durante le fasi di volo. Non c'è paesaggio da osservare, solo la linea dell'orizzonte che divide il cielo dalla terra. Tuttavia non c'è tempo per «guardare fuori dal finestrino», bisogna concentrarsi sulla velocità, l'altitudine, l'inclinazione di volo, la direzione, il radar e molte altre cose necessarie. Le prime volte sembra tutto difficile, ma grazie alla possibilità di fare della pratica, presto ogni cosa vi sarà familiare.
I comandi devono restare premuti per un attimo prima di venire attivati. Naturalmente per chi dispone di un joystick, tutto risulterà più facile.
Qualche consiglio: effettuate l'avvicinamento all'aereo nemico a circa 600 orari (di modo da non superarlo troppo velocemente). Una volta giunti a zero miglia dall'obiettivo (ciò viene segnalato dal radar) passerà un po' di tempo prima di poterlo vedere. Sempreché l'altitudine sia medesima per entrambi gli aerei, il nemico sarà allora visibile sulla linea dell'orizzonte.
Prodotto da: Digital Integration
Supporto: cassetta
Compatibile con: Spectrum 48K

Dopo i primi livelli diventa di una difficoltà perfino eccessiva, superando, forse lo stesso *Manic Miner,* per il quale in Inghilterra è stato addirittura istituito un numero di «cheep», come per *Hobbit.*
Dinky Doo è la metafora delle nevrosi quotidiane, tutti i videogiochi in fondo lo sono, dell'esistenza elettrificata dal computer. Ma chi sa far diventare le nevrosi gioco, e in questo i nostri lettori sono maestri, riuscirà a far molta strada anche in questo game, che è uno degli ultimissimi prodotti della Software Projects, casa inglese ormai ben nota.
Prodotto da: Software Projects
Supporto: cassetta
Compatibile con: C 64

TOOTH INVADERS

Gioco-Educazione, un binomio a cui molte case produttrici di videogames molto spesso oggi ricorrono. Tra le ultime novità troviamo un simpatico gioco della Commodore per il 64, *Tooth Invaders,* una cartuccia basata su di una battaglia immaginaria alla eliminazione della carie tra i denti di uno sfortunato avventore e di un dentista diligente.
L'abile esperto medico dentista, alias videoplayer, deve eliminare con tutte le sue forze e le tecniche più appropriate le tracce di carie depositate sui denti da un temibile germe. A colpi di joystick il gioco si svolge su due piani diversi, in campo lungo, dove la lotta alla carie con spazzolino e filo dentale avviene su di una smagliante dentatura, ed in campo corto, dove un unico dente in primo piano occupa l'intero schermo.
Tra i denti perduti per un eccessivo accumulo di carie, ricresciuti per una provvidenziale pioggia a base di fluoro e miracolose pulizie interdentali, con questo azzeccato videogioco si insegna in maniera originale ed avvincente ai piccoli videoplayer tutta la meccanica di prevenzione dentale e dei deleteri risultati in caso di una trascurata igiene della bocca.
Prodotto da: Commodore
Supporto: cartuccia
Compatibile con: C 64

DINKY DOO

Un pupazzetto rotondo che ricorda un po' *Q+Bert* deve attraversare un complicato territorio elettrificato. Toccare le pareti significa prendersi una bella scottatura e dover fare ricorso ad un'altra vita.
Della stessa serie di *Manic Miner e Blagger,* questo gioco disegnato da Damian McComb, non sorprende con i mezzucci della grafica ridondante, anche se rivela originalità tutt'altro che peregrine.

GAME DEL MESE

ANGLER

Angler è un gioco con tanto di attestato al merito per i pescatori migliori. I campioni, i più abili e veloci nella pesca, saranno infatti insigniti di un ambitissimo riconoscimento: l'«Hall of Fame», ovvero del Certificato di Merito che si è soliti assegnare ai campioni di pesca.
Contrariamente alle normali competizioni di pesca che si svolgono per lo più sui fiumi, questa sfida si disputerà in mare aperto. Ci troviamo a bordo di un sicuro peschereccio, la giornata promette davvero bene. Non c'è troppo sole e spira una leggera ma piacevole brezzolina, mentre il mare è, come comunemente si dice, liscio come un olio. Si preannuncia una gara davvero coi fiocchi.
Intorno a noi c'è un continuo andirivieni di pesci di tutte le dimensioni e dai colori più svariati. Anche la materia prima è assicurata. Sembra quasi di trovarsi in quei mari brulicanti di pesci dalle forme più strane che solo le favole possono immaginare.
Comunque, realtà o fantasia, poco importa. Ciò che più conta è che il bottino si preannuncia davvero abbondante.
Per spostare la barca a sinistra basta premere il tasto cinque, mentre se vogliamo raggiungere quell'enorme branco di pesci in arrivo sulla destra, dovremo usare il tasto otto. Quando decidiamo di gettare la lenza non avremo nessun problema di tasto, basta premerne uno qualsiasi.
Ci sono a disposizione solo 100 lanci e dipende esclusivamente dalla nostra abilità e precisione riuscire a farli andare a buon segno o a farli risultare del tutto infruttuosi e inutili. Mantenendo premuto il tasto l'amo continuerà a cadere e potrà colpire e catturare il pesce o raggiungere il fondo del mare. È possibile infine selezionare il livello di difficoltà che si preferisce. Ciò determina quanto deve essere vicino al pesce il nostro amo per poter catturare l'animale.
Prodotto da: Virgin
Supporto: cassetta
Compatibile con: Spectrum 48K

INTERVISTA:

MR BASIC INCONTRA MR NOVELLI

Luca Novelli, autore di storie disegnate e divulgatore scientifico, ha deciso di spiegare il mondo dei computers con i fumetti. «Sdrammatizzare» per catturare l'interesse anche dei più giovani è il suo motto.

Il compito di guidare il lettore disorientato nella giungla di Chip, bit e byte è affidato a Marko e Ada, due ragazzini curiosi, insieme al cane Plotter, piuttosto scettico invece, e ad Andrea, un computer molto personale. Ma, sorpresa, questa volta il microprocessore è diventato un millepiedi, il cuore del computer un labirinto come quelli dei luna-park, i transistor porte che si aprono e chiudono in continuazione, le due memorie ROM e RAM grandi magazzini dove, come da Harrod's, si trova di tutto, comprese le astronavi dei videogiochi.

Questo è il misterioso mondo dell'informatica secondo la matita di Luca Novelli, che l'ha così illustrato e spiegato ne *Il mio primo libro sui computer*.

Uscito a Natale dello scorso anno, il libro ha avuto subito successo: è arrivato alla terza edizione, è stato tradotto anche in Spagna, Francia e Germania e le scuole l'hanno adottato in fretta e furia. Tanto che la Mondadori ha convinto Luca Novelli a scrivere e illustrare anche *Il mio primo libro di basic*, in libreria dallo scorso giugno.

Trentasette anni, una laurea in scienze agrarie e un passato da «fumettaro» (erano sue infatti le strisce sul laureato disoccupato apparse sul Giorno e il Messaggero qualche anno fa) Luca Novelli dal '77 si occupa di divulgazione scientifica, scritta e a fumetti: i misteri della cellula, l'ecologia oppure i piccoli parassiti della pelle fa lo stesso, è pronto a trasformare una realtà alquanto noiosa con l'ironia. «Sdrammatizzare» infatti è il suo motto, anche in materia di computer, naturalmente.

Luca Novelli, d'accordo che oggi l'informatica è di moda, ma qual è la vera storia di questi due libri?

Forse per la prima volta in vita mia sono stato la persona giusta al posto giusto: quando sono nate le Edizioni Elettroniche Mondadori, infatti, è venuta subito l'idea di un libro di divulgazione sui computers. Mi hanno chiesto se me la sentivo di farlo, perché in effetti l'argomento era abbastanza diverso da quello che avevo fatto prima, ma l'impresa mi interessava parecchio e così mi ci sono buttato a capofitto.

Disegnando avevi già in mente un tipo di lettore ben definito? Pensavi ai bambini oppure ai loro genitori?

È andata a finire che come per tutti gli altri miei libri l'ho scritto per bambini intelligenti. Ma senza dimenticare gli adulti. Prendi, per esempio, *Il mio primo libro di basic*: è semplice, funziona come un vocabolario da tenere a fianco del computer. Può andare in mano a bambini di otto anni, che magari incominciano a giocare e poi prendendo spunto dai videogiochi vogliono fare qualcos'altro. Perché a differen-

Sopra, la copertina di «Il mio primo libro sui computer», una divertente storia dell'informatica a fumetti. A sinistra, un disegno tratto dal volume.

za degli altri libri in circolazione, questo non li spaventa sicuramente. L'ho scritto infatti mentre tenevo dei corsi per bambini dagli otto ai dodici anni al Centro culturale francese di Milano. Facevo qualche esperimento, insomma. Loro si divertivano e mi divertivo anch'io. Stavo attento ai problemi che incontravano, al linguaggio che avrei dovuto usare. È stata una lezione molto utile.

Hai incontrato particolari difficoltà?

Qualche volta ci sono state delle discordanze con i cosiddetti esperti, perché il problema era riuscire a mediare la parte tecnica con il mio lavoro, perché voglio essere chiaro senza annoiare.

Quali sono i mali più frequenti in materia di divulgazione scientifica, anche a proposito di computer?

In Italia non esiste una cultura di divulgazione. Basta pensare quando alla tv si invitano a parlare gli esperti che ormai hanno dimenticato di essere stati dei perfetti ignoranti pure loro e mai un giornalista capace di usare il linguaggio di tutti i giorni. E questi sono tutti problemi che nella cultura anglosassone non esistono proprio.

Parlando sempre di computer, quali sono i primi tabù da abbattere?

La mancanza di quello che chiamo un linguaggio intermedio, perché si fa fatica a sentir parlare una persona che usa solo parole nuove. In Inghilterra e negli Stati Uniti sono riusciti a scrivere dei manuali dedicati alle mamme oppure alla cameriera. Comunque qualcosa sta cambiando anche qui. Ma forse solo i bambini non hanno problemi perché privi di qualsiasi blocco psicologico: imparano velocemente e vanno avanti da soli.

I tuoi rapporti con il computer come sono, buoni o cattivi?

È successo tutto per caso. Ci sono inciampato qualche anno fa quando ho fatto dei disegni per la Honeywell: ma era tutto un po' disorganizzato. Quando invece ho iniziato a lavorare a questo libro, il primo pensiero che ho avuto è stato quello di comperare e mettere sul mio tavolo una pigna di libri, inglesi e italiani, cercavo le cose più divulgative, perché prima di disegnare o scrivere di un argomento che non mi sembra chiaro, cerco di capirlo bene. Sono passati otto mesi prima che cominciassi a disegnare. E quando ho iniziato non avevo nemmeno un computer in casa. A metà libro mi ero già comperato un Commodore e cominciavo a pasticciare...

È un rapporto assolutamente amichevole, allora?

Di puro divertimento, direi. Non sono un fanatico ma un estimatore del computer, piuttosto. Alcuni programmi del libro, quelli più semplici, li ho fatti io. L'anno scorso poi mi ero divertito a creare un programma di seduzione, semplicemente una serie di domande in funzione delle risposte. Qualche esperto in computer si è scandalizzato, ma scrivere cose divertenti è il mio mestiere.

C'è ancora un computer nel tuo futuro?

Un altro libro sull'argomento, un manualetto che sarà anche una strenna. Ma per ora non voglio dire di più.

Francesca Avon

Due disegni tratti dal volume di Luca Novelli «Il mio primo libro di basic». Si tratta di un vero e proprio vocabolario di basic, in cui ogni vocabolo è corredato da un programma o da un gioco. Per la voce «DIM», per esempio, accanto alla definizione viene dato un programmino per far scrivere al computer le tabelline. Per la voce «RUN», illustrata con un disegno molto esplicativo, viene data la seguente definizione: RUN (= gira). È l'ordine che fa partire il programma. Quando avete finito di scrivere un programma o lo avete caricato in memoria, scrivete RUN e premete il tasto RETURN. Se tutto va bene il programma «girerà».

Giocate sul filo del telefono con il

TELEGAMING

«Vuoi giocare con me, nonna?» — dice il ragazzino, urlando al telefono.

«Magari!», risponde la nonna, ben disposta a giocare con il nipotino ma distante da lui almeno venti chilometri.
E di rimando il frugoletto: «Non magari, ma... Atari!».

La scena può sembrare un po' strana, ma i recenti sviluppi l'hanno resa possibile, almeno negli Stati Uniti. Sia Atari che Coleco hanno annunciato una serie di programmi da trasmettere in tutte le case via cavo: sono veri e propri giochi ma senza cartucce! Com'è possibile?

Mattel, in passato, ha già fatto esperimenti per collegare una console Intellivision con il telefono: si gioca sul filo... senza supporto. Infatti la Control Video Corporation's Game Line e la Games Network hanno annunciato che useranno il telefono e le linee abitualmente sfruttate dalla Tv via cavo e dalla Pay Tv (la televisione a pagamento) per trasmettere i giochi delle società più importanti. Altre società come Compuserve, The Source, The Delphi System, Telephone Software Connection e Nabu hanno previsto la diffusione di giochi privi di tradizionale supporto sia esso un cartridge o un floppy disk.

COME FUNZIONA

Tutto si basa su quella che si potrebbe chiamare «teleconsegna a domicilio» e la diffusione avviene attraverso i fili che trasmettono nelle case una serie di impulsi elettrici emessi da una banca dati centrale collegata, tramite un apparecchio telefonico o una TV via cavo, direttamente alla vostra console o home-computer.

Per esempio, invece di spendere 20 dollari per comprare *«Ms. Pac-Man»*, basta sottoscrivere un abbonamento al servizio a domicilio e schiacciare qualche bottone su un modulo speciale per le «ordinazioni». Il gioco viene consegnato, o meglio «scaricato» nella vostra console e *Ms. Pac-Man* appare sullo schermo in pochi secondi. Quando vi siete stancati di giocare, basta disdire l'ordine per telefono.

Sarà questa la fine delle cartucce? Probabilmente no, infatti se siete particolarmente affascinati da un gioco è sicuramente più conveniente possedere la cassetta invece di continuare a ordinarlo via cavo. Ci sono anche problemi di qualità per alcuni giochi teletrasmessi. La linea del telefono è un cavo elettrico molto semplice in grado di trasportare solamente piccole quantità di informazioni e quindi adatta alla trasmissione di giochi con una grafica non troppo sofisticata.

In altre parole, i giochi teletrasmessi non sempre hanno la stessa velocità di azione e vivacità di colore della versione originale. La televisione via cavo può invece trasmettere segnali molto più sofisticati ed è quindi in grado di far rendere al meglio anche la grafica più fantasiosa.

SESSANTA GIOCATORI ALLA VOLTA

Quel che è certo è che i giochi teletrasmessi avranno un successo almeno pari a quello delle cartucce.

Con la maggior parte di questi servizi è possibile trasmettere i giochi su computer in diverse località e quindi giocare con amici che vivono dall'altra parte della città o addirittura in città diverse.

Non solo, ma alcune di queste società di «teleservizi» hanno reso possibile l'introduzione di giochi per più giocatori. Ad esempio, immaginate una partita di calcio in cui ciascuno dei vostri amici controlla un giocatore. Con undici «uomini» per parte, si può giocare in ventidue.

Racconta un disegnatore della CBS-Fox Video che la sua società ha condotto esperimenti con 50 o 60 giocatori, sparsi per tutta l'America, in grado di giocare simultaneamente insieme, via cavo o telefono.

QUALE SCEGLIERE?

La decisione tra «consegna» via cavo o via telefono è veramente cruciale.

Tra le grandi società, Atari, Coleco e Mattel, due hanno annunciato il programma per le teletrasmissioni e una lo ha già messo in atto.

La primavera scorsa, Atari ha reso noto di aver istituito una divisione Atariel per produrre una combinazione di un microprocessore con un modulo telefonico in grado di ricevere giochi o altre informazioni trasmesse sulle linee telefoniche.

La teletrasmissione è un'area in cui Mattel ha superato tutti gli altri di diverse lunghezze. Già da molti anni diffonde via cavo i suoi giochi su un canale chiamato Play Cable, disponibile attraverso almeno venti sistemi locali distribuiti nel nord-est degli Stati Uniti. Con una quota di 10 o 12 dollari al mese, accendendo il televisore ci si trova di fronte un «menu» con almeno venti possibilità di scelta, compatibili solo con la console Intellivision.

La maggiore concorrente di Play Cable nella teletrasmissione di giochi è The Games Network, nata in gennaio nella Orange County ed ora in fase di espansione in tutto il paese. Diversamente da Play Cable, non è necessario possedere una console, basta noleggiare un'apposito apparecchio a tastiera fornito dalla società stessa, versando un deposito di soli 20 dollari.

Secondo il giudizio della Games Network si tratterebbe di un'apparecchiatura estremamente sofisticata, in grado di reggere perfettamente il confronto con un computer di 64K RAM, e con una resa grafica decisamente superiore a quella di qualunque sistema a cartucce.

Poiché un gran numero di appassionati di videogiochi possiede un Atari VCS o una console compatibile con questo sistema, la GameLine (della Control Video Corporation) è probabilmente la società più importante nel settore di «telenoleggio giochi». Acquistando un Master Module (uno speciale apparecchio telefonico in vendita nei negozi specializzati) e pagando una quota associativa si possono ricevere i giochi direttamente a casa propria. Inserendo il modulo Master nella console VCS, al posto della cartuccia ci si collega immediatamente con il computer centrale della CVC.

È sufficiente premere un numero sul modulo per scegliere il gioco preferito tra una lista di ben 50 titoli diversi. Il gioco selezionato verrà trasmesso alla memoria del Master Module con la possibilità di giocarvi per sette volte consecutive per la tariffa di un dollaro. Non appena il gioco viene «inserito», ci vogliono solo 30/60 secondi, la linea telefonica è di nuovo libera. Tra i giochi più famosi compresi nella lista della GameLine non si possono dimenticare *Airlock, Demon Attack, Worm War I.M.A.S.H., China Syndrome, Megaforce and Shark Attack*. L'elenco viene aggiornato ogni mese e vengono inserite le ultime novità. Per ora, tra le grandi case produttrici di videogiochi solo la Imagic si è accordata con la GameLine per la teletrasmissione.

LA FONTE DEL SERVIZIO

Parlando di computers, esistono diversi servizi informazione che offrono giochi attraverso le linee telefoniche direttamente ai computers di casa.

I giochi distribuiti sono molto meno complessi rispetto a quelli teletrasmessi per console. La maggior parte è infatti costituita da giochi basati sul testo, con figure stilizzate e quasi privi di colore. Alcuni appassionati di videogiochi rideranno, a buon diritto, di questa estrema semplicità, mente altri potranno essere affascinati dalla possibilità di collegare tra loro diversi giocatori.

La Compuserve, nata tre anni fa, è il servizio di computer-informazione più conosciuto, in grado di offrire circa 35 giochi diversi ai suoi abbonati. I titoli più popolari sono: *Megawars, Star Trek*, e *Casino*. Per questi tre giochi il numero dei giocatori può essere illimitato. *Megawars* è l'unico ad avere una grafica vivace e colorata. Per il resto i giochi della Compuserve si basano essenzialmente sul testo: *Hangman* (l'impiccato), *Scacchi, Bridge* ecc. Per divenatare soci basta versare una quota di iscrizione.

Comunque oltre a questa società di telediffusione di giochi stanno nascendo nuovi centri di distribuzione. Nei prossimi anni i sistemi teletext e videotex, due nuovi servizi di informazione basati sulla trasmissione via cavo, su apparecchi televisivi opportunamente adattati, saranno disponibili in molte città americane. Esistono attualmente tre società operanti in questo settore: la Time Teletext, la CBS Videotex e la Integrated Communications Systems, che hanno in programma di pianificare l'inserimento dei giochi nei loro programmi di informazione. La Time Teletext ha anche sperimentato la trasmissione di giochi per via telefonica con voci umane sintetizzate. Quindi addio per sempre alle cartucce.

Fate in modo che il telefono rimanga libero e presto i migliori giochi del mondo saranno a portata di «schermo o di cornetta». —**Len Drexler**

A COLPI DI MAZZA VINCI

CHAMPION BASEBALL

**Chiunque abbia giocato con i vecchi giochi elettronici ed elettro-meccanici di baseball degli anni scorsi, deve ancor di più apprezzare il realismo d'azione e le alternative di gioco da grande squadra di Champion Baseball.
Mentre i giochi di baseball dell'era prevideo vi permettevano solo di impugnare una mazza in miniatura per singoli, doppi, tripli e «homers», la trasposizione della Sega offre tutto ciò che si può trovare in un campo di baseball durante un'intera giornata di campionato, tranne gli hot dog e la birra.**

I giochi doppi, i doppi «ground rule», i «pinch hitting», i «relief pitching», l'appropriarsi di una base ed un arbitro rappresentato da una voce da sintonizzatore sono solo alcune delle caratteristiche sorprendenti del gioco.

Potete persino scegliere la squadra con cui giocare. Prima di scegliere Los Angeles, Montreal, Boston o altro, dovete studiare la media di battitura di ogni giocatore e le medie di corsa acquisite dagli addetti al lancio. Poiché la prestazione di ogni giocatore dipende in massima parte dalla vostra capacità di dirigere la squadra, non preoccupatevi troppo della scelta che dovete fare. Cercate di sceglierne una che abbia equilibrio tra forti battitori e validi ricevitori.

PALLA IN GIOCO

L'azione viene controllata da una leva di comando con tre pulsanti, chiamati A, B e C. A vi permette di far entrare un «pinch hitter» o un lanciatore di sostituzione se state effettuando la ribattuta.

Quando un giocatore viene a battere, avete poco tempo per studiare la sua media e prendere una decisione. Una volta fatto il primo lancio, questa alternativa non esiste più. Dato che il cartellone contiene un numero limitato di sostituti, usateli con parsimonia.

Il pulsante B svolge funzioni sia di attacco che di difesa. Con questo pulsante si effettua la battuta e si istruiscono i corridori a raggiungere le basi extra, mentre si sviluppa l'attacco, e a lanciare la palla, mentre si gioca il campo. Una volta colpita la palla, il tasto B viene usato per mettere la palla in gioco da fuori campo. Viene usato anche per registrare la scelta delle squadre e le sostituzioni.

Il pulsante C viene usato per accaparrarsi le basi e per dare istruzioni ai corridori per tornare alla base, se decidete che non ce la fanno a raggiungere la prossima. Per esempio, colpite la palla tutta a sinistra.

Arrivate alla prima base e il giocatore a sinistra cerca di prenderla. Premete B e così il corridore passerà alla seconda base. Mentre aggirate la seconda base, il giocatore di sinistra raccoglie la palla e la tira alla terza base. Invece di correre in un «tag-out» sicuro alla terza, premete C per tornare indietro alla seconda.

Il joystick serve anche per posizionare il battitore ed il lanciatore, per decidere qual è la base che deve ricevere il tiro da fuori campo e, insieme a B, per decidere quali corridori avanzeranno alla prossima base.

VIA AI BATTITORI!

Quando comincia la gara, i giocatori controllati dal computer saranno sul campo. Muovendo il joystick da una parte all'altra, potete controllare la posizione del vostro battitore. Prendete soltanto i lanci al di là della piattaforma e che sapete di poter colpire quasi all'estremità della mazza. Difficilmente riuscirete a prendere un lancio colpendo un tiro che arriva dall'interno a meno che non spostiate il battitore dalla piattaforma prima di colpire.

Controllando la sincronizzazione della vostra battuta, sarete in grado di «direzionare» i tiri in zone particolari del campo. Battendo leggermente in ritardo, manderete la palla nel campo opposto e battendola subito, la palla arriverà esattamente nello stesso punto da cui il battitore colpisce.

Quando la palla viene colpita, il giocatore corre automaticamente alla prima base. Poi, se vi sentite di tentare la seconda, premete B non appena ha aggirato la prima. Comunque, se non siete più che certi di farcela, è meglio guadagnare solo la base singola.

Allo stesso modo, guadagnare la seconda o la terza richiede una tattica difficile e rischiosa da eseguire. La migliore tattica è di andare sul sicuro.

Se c'è un uomo sulla seconda base ed il battitore trova un buco per un colpo di base, entrambi i corridori avanzano automaticamente alla base successiva. Qui si usa il joystick con il pulsante B per scegliere quale giocatore tenterà per primo le extra basi.

Portate il corridore che conduce verso «casa» muovendo il joystick a sinistra e premendo B, poi fate procedere il nuovo corridore alla seconda base, muovendo la leva a destra e premendo di nuovo B.

Non inserite un colpitore d'emergenza a meno che la media del battitore sia bassa: sui 200. Si può fare eccezione se ci sono due out e le basi sono coperte. In tal caso, potete sostituire un colpitore da 257 con uno da 300, proprio per recuperare un'altra corsa o due, prima del terzo out.

Ricordatevi che nemmeno un giocatore molto forte, con media di battuta 329 potrà garantirvi un colpo se non lo controllate correttamente.

CAMBIO DELLE PARTI

Diversamente dal vero baseball, che dura nove giochi, il Champion Baseball finisce non appena la squadra control-

Portate il corridore che conduce verso «casa» muovendo il joystick a sinistra e premendo B, poi fate procedere il nuovo corridore alla seconda base, muovendo la leva a destra e premendo di nuovo B.

lata dal computer prende.

Il vostro compito prima di guadagnare il campo sarà di proteggere quella posizione attraverso lanci abilissimi e un gioco astuto e brillante.

Lanciare la palla proprio sopra la piattaforma, specialmente per un battitore con una media alta, significa permettergli di spedire la palla fuori dal campo. Invece, cercate di posizionare il lanciatore a un lato della postazione ed usate la leva di comando per curvare la palla all'interno o lontano dal piatto. Lanciando da un lato molto vicino al battitore e poi «liftando» la palla all'esterno proprio per prendere un angolo esterno, potete indurre il battitore a sbagliare.

Se il battitore colpisce la palla, non avrete nessun controllo sulle reazioni dei giocatori in campo, finché la palla non viene acchiappata o raccolta. Se raccogliete una palla da terra o una che sta cadendo in una buca, dovete usare la leva di comando per scegliere a quale base la palla verrà lanciata. Spingete la leva a sinistra per la prima, indietro per la seconda, a destra per la terza e in avanti per la «casa».

Quando c'è un uomo sulla prima o sulla seconda, tenete ben presente la possibilità di «conquista». Non appena viene effettuato il lancio, il battitore può scomparire, indicando che un corridore sta cercando di appropriarsi di una base. Tirate immediatamente la leva nella direzione della base verso la quale il corridore si sta dirigendo e cominciate a premere furiosamente il tasto B. Questo farà sì che il ricevitore tiri la palla alla giusta base al più presto.

Ci sono due tipi di doppi giochi che potete tentare. Il primo consiste nel raccogliere una palla da terra, abbattere il corridore di testa e poi tirare la palla alla prima base per raggiungere il battitore. Poiché ogni colpo con un uomo in prima, risulterà in gioco, alla seconda base non dovete rincorrere il corridore prima di lanciare alla prima.

Il secondo doppio gioco avviene quando un giocatore esterno prende al volo una palla e la getta verso la base, prima che il corridore ritorni. Cercate di lanciare lungo, prima che il giocatore prenda effettivamente la palla. Poi premete più volte il pulsante B per permettere al giocatore di campo di lasciare la palla al più presto.

Come i lanciatori veri e propri, il lanciatore del Vostro videogioco si stancherà più o meno al terzo o quarto gioco. È ora di andare al «bull pen» per qualche cambio. Premete il tasto A e poi usate la leva per scegliere uno dei tre sostituti. Ricordate che più basso è l'ERA e migliore è il lanciatore.

Come la maggior parte dei videogiochi, è quasi impossibile vincere con Champion Baseball. Tuttavia, riuscirete a divertirvi per quattro o cinque giochi con l'azione quasi reale della squadra professionista.—*Bob Guerra*

Punteggio minimo: 12.000.

IN VOLO CON IL LASER A M.A.C.H. 3

Dragon's Lair, il primo videogame su disco laser con una notevole diffusione, lasciava al giocatore la possibilità di scelta in certi momenti durante le avventure di Dirk "il coraggioso". Queste scelte potevano portare alla liberazione della principessa Dafne dalle sgrinfie del Drago oppure alla perdita di una vita (di gioco).

Con M.A.C.H. 3, Mylstar ha introdotto un tipo di disco laser completamente nuovo. Come al comando di una formazione di aerei dell'aviazione militare, avete il controllo continuo su un caccia o un bombardiere generati dal computer.

In entrambi i casi il disco laser assicura un paesaggio straordinario di colline, corsi d'acqua e canyons man mano che distruggete le forze nemiche. Il migliore di tutti è uno scenario composto da fotogrammi di un film vero, non dalla grafica di un computer, che illustra la vista della terra da 900 metri di altezza.

Anche se M.A.C.H. 3 utilizza le tecnologie più recenti per creare una sensazione molto realistica di volo; sia la simulazione del caccia che quella del bombardiere sono impostate su uno schema di gioco molto semplice e scontato: distruggere l'avversario senza farsi colpire.

Qualunque sia la missione che decidete di intraprendere, partite con una formazione da tre a cinque aerei. Un punteggio di 40.000 o 50.000 dà diritto a un aereo in più.

L'ambientazione dipende dalle scelte del proprietario della sala giochi, in base alla prospettiva che giudica più redditizia.

Il controllo sull'aereo avviene tramite un joystick con impugnatura a manopola che riprende i comandi di un aereo con la mitragliatrice sulla parte frontale. Il tasto sotto il pollice permette di sganciare le bombe o sparare i missili, a seconda dello scenario scelto.

Per complicare ulteriormente le cose, la Mylstar ha anche previsto dei bottoni posti sui lati, sotto il joystick, che hanno le stesse identiche funzioni della leva di comando.

Il modo più efficace per usare le vostre armi, comunque è usare il joystick per la mitragliatrice e i tasti per le bombe e i missili.

Il tentativo di schiacciare tutti i bottoni insieme provocherà solamente fuoco a casaccio e dita doloranti.

IL PILOTA DEL CACCIA

Subito ci si rende conto che non si tratta soltanto di pilotare un aereo. L'unica cosa che si può controllare è la posizione sullo schermo e non la direzione del volo. In questo senso è molto simile a «Star Wars» di Atari, in cui R2D2 controlla il volo dell'«X- Wing Fighter».

La seconda osservazione è che i primi secondi di gioco nessuno spara contro il vostro aereo. Per questo all'inizio dovete essere senza pietà e sparare su ogni bersaglio che appare sullo schermo. In particolare i piccoli rettangoli contrassegnati con una «X» (serbatoi) o i lanciamissili.

Mentre le «X» vi fanno guadagnare solo 500 punti, la distruzione di unità armate indebolisce le capacità difensive del nemico.

Non appena il gioco inizia, concentrate il fuoco sulla parte sinistra dello schermo. Dopo aver passato il disco bianco del radar, spostatevi verso il centro per attaccare un bersaglio e poi ancora verso destra contro altri nemici. Cercate di distruggere più lanciamissili possibili; prima di dedicarvi alle «X».

Quando lo scenario passa dalle colline a una distesa di verde, preparatevi a scansare i missili nemici non appena sentite il messaggio via radio «Capitano, è arrivato il primo!». I missili nemici sono difficili da vedere all'inizio, ma dopo un po' di esperienza di volo, sarete in grado di individuarli a un miglio di distanza. All'inizio del gioco è abbastanza facile evitarli, basta deviare leggermente dalla rotta, ma a mano a mano che il gioco va avanti è sempre più difficile, bisogna distruggerli, tenendo presente che si dirigono velocemente verso la vostra linea di fuoco.

Una volta al riparo, oltre la base missilistica, vi troverete a combattere contro un elicottero lanciamissili. Non appena il velivolo appare sullo schermo, inseguitelo e distruggetelo; vale 1000 punti.

Il successivo obiettivo è il ponte. Sarà necessario distruggere o schivare parecchi missili per riuscire a superarlo. Attenzione a tutti quelli che appaiono sulla destra.

Portatevi a sinistra e tentate di colpire gli ultimi tre bersagli.

A questo punto, l'azione veramente si riscalda. Vi trovate ad attraversare un canyon e all'improvviso spuntano tre elicotteri simultaneamente, tutti armati in maniera pesante. Ciascuno di loro è molto più pericoloso di quello già incontrato in precedenza tra le nuvole.

Dato che il primo elicottero di solito entra dall'alto a sinistra, un opportuno posizionamento anticipato sarà d'aiuto.

Da questo punto in poi, vi dovete unicamente preoccupare di sopravvivere alla scarica di missili che vi arrivano addosso in segno di «benvenuto».

Inoltre, siccome potete lanciare un massimo di quattro missili alla volta, sparate solo quando c'è qualcosa da colpire. Non perdete troppo tempo per puntare ogni bersaglio. Muovetevi continuamente su tutto lo schermo, abbattendo i bersagli con la mitragliatrice e i missili, passandoci sopra.

M.A.C.H. 3 è il primo videogame su disco laser che offre un'alta qualità fotografica. Questo gioco utilizza le tecnologie più recenti per creare una sensazione molto realistica di volo: il giocatore può scegliere tra due possibilità: pilotare il caccia (sopra) oppure stare a bordo del bombardiere (a destra). Sia la simulazione del caccia sia quella del bombardiere sono impostate su uno schema di gioco piuttosto semplice: distruggere l'avversario cercando di non farsi colpire.

VIA LE BOMBE!

La chiave per il successo di un bombardiere è l'abilità di riconoscere ed evitare le basi antiaeree a terra. Queste appaiono come dischi scuri che diventano sempre più grandi all'avvicinarsi del vostro aereo e improvvisamente esplodono.

Per evitare queste «trappole» spostatevi sui lati dello schermo quando non lanciate bombe. Non siete mai al sicuro dietro un fuoco contraereo, solamente di fianco. È meglio perdere la possibilità di distruggere qualche preziosa base a terra che perdere un bombardiere.

La prima area da bombardare è una breve striscia d'aria con diversi aerei in formazione. Anche qui i bersagli appariranno come rettangoli chiaramente marcati. Non seguite esattamente la traiettoria dei bersagli da colpire mentre lanciate le bombe: è meglio scaricare le bombe sorvolando la formazione nemica a zig zag. Nella prima parte del gioco, usate solo il bottone delle bombe e tenete l'aereo basso sullo schermo.

Dopo esservi diretti verso il mare, tornate velocemente verso l'alto per evitare di essere colpiti da dietro dai missili che entrano lentamente dal basso.

Quando incominciate a vedere terra di nuovo, concentratevi sulla mitragliatrice sulla parte frontale del vostro aereo. Grosse formazioni nemiche cominceranno ad attaccare di fronte ma possono essere facilmente distrutte se fate attenzione al radar che avete incorporato.

Un piccolo indicatore blu apparirà sulla parte superiore dello schermo, nella posizione esatta in cui entrerà l'aereo nemico.

Allineatevi semplicemente con quel punto e cominciate a sparare. Continuate pure a scaricare bombe per distruggere i bersagli a terra, a mano a mano che ci passate sopra.

— Bob Guerra

Minimo punteggio potenziale: 50.000 (Fighter) 30.000 (Bomber)

ASSEDIO AEREO PER FORT APOCALYPSE

Fort Apocalypse, prodotto e distribuito in Italia dalla Synapse Software è sicuramente, anche per la sua natura prettamente bellica, uno dei giochi più tattici in commercio pur senza cadere nell'ampissima branca dei videogames di simulazione, la maggior parte dei quali sono prodotti dalla Havalon Hill, già nota per complicatissimi, ma allo stesso tempo completissimi war-games da tavolo.

Per chiudere questa parentesi voglio citare uno dei più noti videogames di simulazione, appunto della Havalon Hill, e cioè *Midway* che sicuramente avrò occasione di presentare in uno dei prossimi numeri.
Per tornare al nostro videogame, è indubbio che senza una certa metodicità nel corso del gioco è impossibile il raggiungimento di punteggi elevati o almeno la scoperta degli scenari successivi.
Caricato il gioco, dopo la presentazione, quando appare la scritta «Entering Of Dracons» usate i tasti funzione per selezionare le varie opzioni nel seguente modo: F3-VARIABILE DA CAMBIARE, F5-LIVELLO DI DIFFICOLTÀ della suddetta, F5-START. Le variabili sono: 1-FORZA DI GRAVITÀ (Forte, Normale, Debole), 2-LIVELLO DI ABILITÀ (Novizio, Esperto, Professionista), 3-ELICOTTERI A DISPOSIZIONE (3,5,7).
Consiglierei di iniziare coi livelli minimi, in quanto il gioco si presenta già di una certa difficoltà anche ai livelli inferiori; voglio aggiungere che io stesso non so ancora quando potrò salire di livello. In ogni modo, selezionati i livelli ed inserito il joystick nella porta 2, premendo il fire-button avrà inizio il gioco.
Prima cosa da fare è il rifornimento di carburante, ottenibile atterrando con l'elicottero sulla Piattaforma arrecante la scritta «FUEL»; tale Piattaforma scenderà e comincerà il rifornimento.
Consiglio sempre tre cose: 1) fare sempre il pieno in quanto non si dovrà più tornare in seguito a ripetere tale operazione; 2) eseguire tutte le manovre di decollo e atterraggio con calma poiché ogni mossa fatta con foga può causare la perdita del mezzo; 3) agire con celerità affinché alla fine del livello il bonus, in continuo decremento in alto a destra, sia il maggiore possibile.
Effettuato il pieno comincia la fase propriamente attiva del gioco, che consiste per ogni scenario, nel salvare otto marines disseminati in due piani sotterranei.
Prima cosa da fare appena usciti dal forte è aprirsi il buco (bombardando-elicottero frontale); (mitragliando-elicottero di fianco) per scendere al piano inferiore. Ovviamente tale buco da aprirsi è ben sorvegliato; avremo una coppia di semoventi lanciarazzi alla sua destra ed una alla sua sinistra, il cielo infestato da mine ed infine elicotteri che appaiono e scompaiono senza avvertimento.

"Prima di effettuare ogni manovra fate rifornimento di carburante, atterrando con l'elicottero sulla piattaforma che porta la scritta FUEL".

È indispensabile servirsi del radar NOVATRON. Prima cosa da fare è disfarsi di almeno una delle due coppie di carri, in quanto i razzi che sparano sono leggermente più veloci di noi, e quando ciò avviene il seguito è prevedibile. Come attaccarli? Posizionatevi su una delle due torri del fortino ed appena il carro, guardando il radar, è distante da voi scendete in picchiata e rasi al terreno mitragliate all'impazzata al suolo.
Presto il carro tornando verso di voi incapperà nel vostro fuoco e statisticamente non potrà sfuggirvi; trattamento analogo per l'altro carro.
Ora potrete avvicinarvi al buco e iniziare ad aprirlo stando sul lato in cui avete eliminato i carri, per non incappare nel tiro dell'altra coppia; attenzione solo ad eventuali elicotteri individuabili col rumore. Scesi al 1° sotterraneo atterrate subito sulla Piattaforma visibile sotto il buco, ciò vi permetterà in caso di distruzione di non dover ripartire dal forte.
Adesso iniziate il salvataggio dei marines; salvati i primi quattro sia a destra che a sinistra troverete dei muri, sparate e apritevi un varco in uno dei due; ora all'erta, dopo il muro vedrete come due stanze attraversate da un raggio verde, se sarete colpiti dal primo raggio vi troverete in una posizione analoga al 2° sotterraneo, se invece sarete colpiti dal secondo sarete distrutti; passando oltre il secondo raggio noterete dei muri mobili; cercate di seguire il muro mobile, studiandone il movimento, e appena potete scendete al 2° sotterraneo.
Come avrete visto ci sono due modi per scendere al 2° piano: 1) il raggio: esso vi permetterà di scendere subito, ma per arrivare ai marines dovrete affrontare in uno spazio angustissimo un semovente lanciarazzi; 2) il muro mobile: decisamente più complicato scendere, ma una volta giù i marines saranno raggiunti agevolmente (attenzione sempre ad elicotteri e mine). Sal-

Qui sopra, la scena di apertura di *Fort Apocalypse* un nuovo gioco di guerra combattuto a bordo di potenti e sofisticati elicotteri. Per rendere lo scenario ancora più realistico, durante il gioco immaginate di essere alla guida di uno Hughes AH-64 (a destra), un elicottero da combattimento dell'ultima generazione. L'Apache è stato progettato per resistere senza danni a proiettili calibro 23 millimetri. Se colpiti, tutti gli elementi dell'apparato propulsivo sono in grado di continuare a funzionare per almeno 20 minuti, dando modo all'equipaggio di completare la missione. L'armamento (a destra in basso) è quanto di più imponente possa avere un elicottero da combattimento. L'Apache trasporta fino a 16 missili Helfire con cui può distruggere due plotoni di carri armati nemici.

vati tutti i marines apparirà una scritta «0 MEN TO RESCUE»; a questo punto cercate al 2° piano una Piattaforma di atterraggio con la scritta «LAND HERE», essa si trova esattamente sotto a quella del 1° piano, ma attenzione ai muri mobili che la fiancheggiano. Comunque state tranquilli questa ultima fase è più difficile a dirsi che a farsi. Bene atterrati su di essa passerete allo scenario 2.
Sarebbe troppo lungo e noioso (a parole) descrivervi anche questo scenario. Posso dirvi che tatticamente il modo per risolvere le insidie è essenzialmente lo stesso; avrete solo dei luoghi diversi e più nemici da distruggere.—
Massimo Protti

VIDEOGIOCHI MESSI A CONFRONTO

TESTA A TESTA

JUMP MAN

(Epyx per C64 e computers Atari)

MINER 2049ER

(Micro Fun/Big Five per Apple e Atari)

VS.

Sia «Jump Man» che «Miner 2049ER» offrono qualcosa che non è possibile trovare in altri giochi di risalita: la quasi assoluta mancanza di ripetizione. Essi offrono una nuova sfida ogni volta che passate da un livello all'altro. Sebbene la meta di ogni gioco resti costante, le configurazioni del campo da gioco cambiano ad ogni livello. «Jump Man», per esempio, si svolge su 30 livelli, «Miner» su 10.

Alla lunga il primo è il più valido perché è effettivamente formato da 5 giochi in uno. Le alternative offerte dalla maggior parte dei giochi sono in realtà variazioni di velocità. Invece di usare un variatore di velocità per scegliere la difficoltà del gioco, «Jump Man» permette al giocatore di scegliere la velocità ed i livelli di difficoltà individualmente. I giocatori possono scegliere tra cinque varianti: Principiante, Medio, Avanzato, Grand Loop e Randomizer. Ogni variante comporta un numero stabilito di livelli che culminano nella sequenza Headquarters. Il livello «Principiante» offre otto fasi semplici. L'«Intermedio» e l'«Avanzato» ne offrono 10 e 12. Per una sessione di maratona, potete scegliere il «Grand Loop», che passa attraverso 30 livelli in successione. Il «Randomizer» fa una scelta a caso di tutti i livelli così da permettervi di giocare i livelli più alti anche se da soli non siete abbastanza bravi da raggiungerli.

Oltre a scegliere un gioco, il giocatore può regolare la velocità del saltatore. Ci sono otto passi da prendere. La velocità scelta comunque non altera i movimenti degli altri personaggi del gioco.

«Jump Man» permette di giocare con 4 persone. Dovete essere abili per avere un buon controllo in questo gioco. Come dice il nome, «Jump Man» è una gara di salto, salita, ecc. che richiede molta abilità nel manovrare il comando.

Sebbene non sia così ricco di varianti come «Jump Man», «Miner 2049ER» è anch'esso una sfida abbastanza complessa di salto e salita. L'idea è quella di «mascherare tutto il quadro». Mascherare non è che un modo colorito per dire «nascondere».

Lo scopo è quello di muovere il vostro personaggio, Bounty Bob, attraverso tutto il quadro finché ogni centimetro quadrato non sia stato percorso. Lungo il tragitto dovete evitare un gruppo di personaggi, dall'aria un po' svanita, chiamati Mutants. Bob può saltarli oppure ucciderli.

Penso che «Miner» sia tra i due giochi il più difficile, semplicemente perché non offre variazioni di velocità/difficoltà. Il gioco comincia in modo difficile e diventa via via sempre più difficile. A volte può diventare decisamente deludente, ma mai al punto da indurvi a smettere di giocare. C'è un sottilissimo confine tra l'impossibile e la sfida. Questo gioco si svolge lungo questo confine.

L'unico difetto che posso rilevare in «Miner» è che «quando si muore, dovete ricominciare tutto da capo». «Jump Man», d'altra parte, vi dà credito grazie alle bombe che potete gettare prima di morire. Il vostro nuovo personaggio apparirà nella posizione iniziale originaria, ma tutto il punteggio accumulato fino al quel momento viene annullato.

Graficamente, «Miner» è come la striscia di un cartone animato. Bounty Bob è simile ad un essere umano come idea di base, ma per la maggior parte del gioco si presenta come una testa con cappello poggiata sopra un paio di gambe. Soprattutto i disegni sono buoni ed in un certo senso anche umoristici.

TESTA A TESTA

POLE POSITION
(Atari, per Atari VCS)

VS.

ENDURO
(Activision, per Atari VCS)

Non amo i giochi di guida automobilistica. Ho appena comprato un'auto sportiva e trovo molto più divertente guidare quella che una macchiolina di colore su un teleschermo. Recentemente, però, sono usciti due giochi, «Pole Position» e «Enduro» che, secondo me, danno parecchi punti a tutti gli altri della stessa categoria.
Se siete degli amanti delle sale giochi, la vostra scelta cadrà su «Pole Position». Se comprate la versione Atari, vi ritroverete una perfetta collezione di colorati scenari per una guida in prima persona. Questo è il gioco che si presenta meglio tra i due.

La prospettiva di «Pole Position» è la più autentica rappresentazione grafica della realtà mai realizzata. Invece che guardare la corsa dall'alto, si vede la pista da dietro l'automobile. In confronto, «Enduro» è al di sotto del normale standard grafico di Activision. Non è brutto, ma molto più «crudo» degli altri giochi della stessa casa. Se dovessimo giudicarli solo per la grafica, «Pole Position» vincerebbe di gran lunga.
L'obiettivo di «Pole Position» è di percorrere un tracciato predeterminato nel più breve tempo possibile. Ogni gioco è diviso in due gare pressoché identiche. Durante il giro di qualificazione dovete percorrere la pista in un tempo stabilito. Se ci riuscite, vi viene assegnata una posizione di partenza nel Gran Prix. Se anche la Pole Position non offre grandi vantaggi dal punto di vista strategico, può farvi guadagnare un «bonus» premio se riuscite a conquistarla. La versione casalinga è meno difficile di quella da bar: le curve pericolose sono poche e lontane l'una dall'altra. Il più delle volte potete cavarvela stando al centro della pista. Può capitare di dover superare delle altre auto, ma non sono poi molte. La meccanica del gioco da bar è rimasta invariata: bisogna tener presente però che un joystick non è un volante. Per scalare le marce bisogna lasciare il tasto «azione» e spingere la leva in avanti. Il cambio delle marce è un divertimento e aggiunge un tocco di realismo al gioco. Ma è volte può diventare una bella seccatura perché il joystick serve anche ad impostare le curve e fare più cose insieme può costituire un problema. «Enduro», è un gioco più difficile, già il nome dovrebbe suggerire il tipo di prova: «endurance», ovvero gara di resistenza. Durante ogni gioco bisogna superare un certo numero di macchine controllate dal computer. Durante la prova di guida lo scenario cambia, passando dall'alba al tramonto. Sul fondo dello schermo c'è il contachilometri e un indicatore del numero di macchine superate.
Definire questo gioco abbastanza difficile forse non è sufficiente. A differenza di «Pole Position», «Enduro» prevede curve e tornanti più netti, comunque con graduale cambio di direzione: non ci sono «trabocchetti». Dato che si tratta esclusivamente di trovare la posizione giusta (non ci sono marce da scalare in questo gioco), il joystick Atari, pur non offrendo il massimo delle possibilità di movimento, non ostacola lo svolgimento del gioco. La risposta del volante aumenta con l'aumentare della velocità, quindi basta un leggero tocco per superare la curva. «Enduro» gratifica gli esperti piloti, ma nello stesso tempo non penalizza troppo quelli un po' imbranati. E lo stesso si può dire per «Pole Position». «Pole Position» si presenta meglio, mentre «Enduro» si gioca meglio, e per questo lo considero migliore tra i due.—*Michael Blanchet*

DA OTTOBRE IN EDICOLA UN'ACCOPPIATA VINCENTE

COMPUTER GAMES

+

CASSETTA GIOCO

Dal numero di ottobre insieme alla vostra rivista preferita troverete una cassetta con un bellissimo e inedito gioco (per VIC 20 e Spectrum).
È un'occasione da non perdere: ogni mese sarete informati sulle novità del mondo dei computer e avrete i giochi più intelligenti per realizzare una stupenda collezione.

NEL PROSSIMO NUMERO:

GIALLO AL COMPUTER

Sherlock Holmes, Agatha Christie, Padre Brown conducono le loro indagini con un calcolatore.
I più emozionanti thriller per sfidare i geni del crimine.

LE NOVITÀ DEL SIM

La grande fiera dell'elettronica

I GIOCHI DEL LABIRINTO

Come perdersi e come ritrovarsi nei più intricati circuiti

UNA QUESTIONE DI STILE

Come comportarsi nelle arcades: lezione di galateo

Tutti possono entrare in un'arcade, attivare la macchina con una moneta e giocare. Ma se realmente volete impegnarvi al massimo seguendo le regole della Società del Giocatore di Bon Tòn, *dovrete fare qualcosa di più. Intanto pensare seriamente al vostro look, poi a come vi muovete e, infine, a essere sempre padroni della situazione. A questo proposito abbiamo interpellato, in un'eccezionale esclusiva, Art Cater, il noto esperto di videogames per farci rivelare le regole d'oro del comportamento in un'arcade. Ricordatevi innanzitutto che il self control rimane la qualità fondamentale, anche quando si perde.*

Thanks to Station Break Family Amusement Center

Regola numero 1
Non attirare troppo l'Attenzione

Quando entri in un'arcade, non «metterla giù tanto dura» e non aspettarti che tutti si nascondano sotto i tavoli. La gente è lì per giocare e non per aspettare te. Un vero giocatore non fa scena.

FOTOGRAFIE DI MATTHEW KLEIN

Regola numero 2

Non impadronirsi della macchina

Una moneta sulla macchina può essere un corretto segnale che si vuol continuare a giocare.
Ma due o tre possono diventare dei segni di maleducazione. Più di tre, vuol dire sperpero.

Regola numero 3

Conosci i tuoi giochi

I giochi sono come le persone: bisogna conoscerli prima di frequentarli. Dimmi con chi giochi e ti dirò chi sei: com'è mortificante vedere uno che traffica con una macchina distributrice di sigarette credendo di sfidare Pac-Man!

Regola numero 4
Non distrarre gli altri giocatori.

Un game richiede concentrazione e solitudine. È disdicevole intervenire nei giochi degli altri con commenti, manate sulle spalle o peggio ancora sbraitando in modo sconveniente. Sono ammessi solo commenti «pesanti».

Regola numero 5
Il silenzio è d'oro

Non disturbare se non vuoi essere disturbato. Mentre stai giocando in un'arcade, trattieni anche le più innocenti esclamazioni. Le tue rumorose manifestazioni emotive potrebbero non essere apprezzate dal tuo vicino.

Regola numero 6
Diritto fino alla meta.

Quando hai iniziato un gioco non cadere in tentazione.
Gli optionals, le strategie e le manutenzioni disturbano lo svolgimento della gara.
Non bisogna dimenticare che forse c'è qualcuno che sta aspettando il suo turno.

Regola numero 7
Non sempre si può vincere.

... bisogna saper perdere.
È nella sconfitta che si vede il vero giocatore.
Non bisogna mai scomporsi e lasciarsi andare ad atteggiamenti poco urbani.
Domani è un altro gioco.

Regola numero 8
Sapere quando «staccare».

C'è sempre un momento in cui c'è il rischio di andare oltre: nel gioco, nell'offesa, nelle sfide.
Anche un gentleman come Art Cater a volte esagera.
Il galateo dell'arcade insegna che esiste un limite a tutto, anche alla pazienza.

Le prime volte dei videogames

In ogni cosa c'è sempre «la prima volta». Così anche per i videogiochi. Era il 1970 quando Computer Space, il primo videogioco da arcade, fece la sua trionfale apparizione. Da allora una lunga serie di best-sellers si è presentata con ritmi serrati. Ci vuole «quel non so che» per riuscire a fare qualcosa prima degli altri, bisogna essere creativi, strambi, pazzi. Prima di tutto si deve essere «il meglio».

IL PRIMO VIDEOGIOCO DA CASA

Correva l'anno 1972 quando Ralph Baer inventò **Odissea100.** Si poteva giocare a tennis, hockey o a una lunga serie di giochi di labirinto.

IL PRIMO GIOCO CON IL TRACK-BALL

NFL Football dell'Atari è stato il primo gioco a sostituire il buon vecchio joystick con la «pallina magica».

IL PRIMO MATRIMONIO DA ARCADE

Era il 30 maggio 1982, Kyle Riley e Jo Linda Richardson celebravano il loro matrimonio sul luogo del primo incontro: la Fun Factory, un'arcade nello Iowa. **Pac-Man,** dopo aver fatto da «Cupido», era testimone ufficiale degli sposi. In cima alla torta nuziale c'erano *Mr e Mrs. Pac-Man* nel mezzo di uno dei loro labirinti. Nella camera da letto degli sposi non poteva mancare il gioco di *Pac-Man* con l'elenco dei punteggi migliori.

IL PRIMO GIOCO CON IL PULSANTE IPERSPAZIALE

Space Wars, realizzato dalla Cinematronics nel 1978, è stato il primo gioco da arcade corredato da pulsante «iperspaziale». L'attribuzione è però controversa, alcuni fanno infatti risalire l'invenzione a J.M. Graetz, un ingegnere del MIT, che lo avrebbe introdotto in *Spacewars* già nel lontano 1962.

LA PRIMA RACCOLTA DI VIDEOGAMES

Nel 1981 Buckner e Garcia, sicuramente non del tutto inesperti dell'arte di «far soldi», hanno registrato un Album dal titolo *Pac-Man-Fever,* che include una serie di classici. *Donkey Kong, Hyperspace, Froggy's Lament* e, naturalmente, *Pac-Man* sono i titoli più famosi della raccolta.

IL PRIMO VIDEOGAME REALIZZATO PER LA TELEVISIONE

Tron (e non come molti credono i cartoni animati di Pac-Man o Star Trek) di Bally e Midway.

IL PRIMO FILM O SPETTACOLO TELEVISIVO TRASFORMATO IN VIDEOGAME

Ed ecco una grossa sorpresa, non si tratta di *Tron* e neppure di *Star Trek*, di *Star Wars* o di *Porky's II*. Avreste mai pensato che **Deathrace** è stato tratto dal film *Deathrace 2000* dove i protagonisti guidavano auto potentissime per uccidere persone? *Deathrace,* prodotto da Exidy, è stato anche il primo videogame censurato e ritirato dal mercato per «eccesso di violenza».

IL PRIMO VIDEOGIOCO «COMODOSO»

Space Invaders di Taito. Dopo che *Space Invaders* era riuscito a conquistare mezzo mondo uscì una versione rinnovata per arcade e, massimo della comodità, una versione con tanto di posto a sedere.

IL PRIMO GIOCO DISEGNATO DA UNA DONNA

Donna Bailey voleva realizzare un gioco bello da vedere. I suoi colori preferiti erano le tinte pastello: rosa, verde, violetto. Così è nato **Centipede** di Atari, il primo gioco al femminile, creato da una programmista.

IL PRIMO GIOCO AD AVER AVUTO SPIN-OFFS UFFICIALI

Dopo il grande successo di **Pong,** Atari ha prodotto **Super Pong, Doubles Pong, QuadraPong, Breakout,** e **Super Breakout.** Uno «spin-off» non è altro che un nuovo gioco disegnato dalla medesima casa e dello stesso genere dei precedenti - per nome, stile o azione. Il più recente e clamoroso caso di spin-off è la famiglia Pac-Man: *Pac-Man, Mrs. Pac-Man, Super Pac-Man, Baby Pac-Man e Pac-Man Plus.*

IL PRIMO GIOCO CON IL MASSIMO PUNTEGGIO A NOVE CIFRE

Robotron 2084 ha raggiunto il massimo punteggio a nove cifre, cioè più di cento milioni di punti, per la precisione 100.525.700. Mica male.

IL PRIMO LIBRO SUI VIDEOGIOCHI

Prima o poi doveva capitare. Con il successo ottenuto dai videogiochi era inevitabile che la stampa non si interessasse a loro. Ci volevano anche guide e manuali per poter giocare sempre meglio. *«Come cavarsela coi Videogiochi»,* di Tom Hirschfeld, è stato il primo libro di strategia. La prima guida completa del «videogamista» (manie, abbigliamento) è stata naturalmente *«La difesa della Galassia»* di Michael Rubin.

IL PRIMO VIDEOGAME GIOCATO A MOLLO NELLA GELATINA

Greg Pincus e Scott Johnston, il 30 marzo 1983, a Providence, hanno giocato a **Dig-Dug** per 28 minuti immersi in una piscina piena di gelatina alla fragranza di cedro. Nessun commento è stato fatto su questa bravata. I due speravano vivamente di essere stati i primi. Il mondo è bello perché vario.

LA PRIMA PERSONA DECEDUTA GIOCANDO A UN VIDEOGAME

Talvolta i videogames possono fare davvero dei brutti scherzi. Il 3 aprile 1982 a Calumet City, Illinois, Peter Bukowski stava tranquillamente giocando a **Berzerk** quando è caduto in battaglia per un attacco di cuore. La guerra era simulata, l'attacco di cuore vero.

IL PRIMO VIDEOGIOCO TRASFORMATO IN CARTONI ANIMATI

Naturalmente l'arcifamoso **Pac-Man** di Bally/Midway.

IL PRIMO CARTONE ANIMATO TRASFORMATO IN VIDEOGAME

Popeye di Nintendo, ovvero Braccio di Ferro.

IL VIDEOGIOCO CON I PUNTEGGI PIÙ ALTI

Space Invaders. Non conta sapere chi ha totalizzato il punteggio più alto, l'importante è che siano tanti.

IL PRIMO GIOCO CON I PUNTEGGI PIÙ ALTI FIRMATI

Una delle doti di maggior successo di **Asteroids** era proprio la sua capacità di visualizzare sullo schermo le iniziali degli autori dei punteggi migliori. Ben presto l'idea è stata ripresa da altri.

IL PRIMO VIDEOGAME TRASFORMATO IN FLIPPER

Ancora **Pac-Man** di Bally/Midway.

IL PRIMO FLIPPER TRASFORMATO IN VIDEOGAME

Video Pinball, di Atari.

ILLUSTRAZIONI DI KURT VARGO

Hardware Novità: IBM PCjr

Il futuro degli home computer è targato IBM?

Il nuovo IBM PCjr è l'unico home computer a possedere una tastiera in grado di trasmettere a raggi infrarossi, senza fili, fino a sei metri di distanza.

Dopo mesi di attesa, lunghi studi e dettagliati rapporti degli esperti, IBM ha finalmente lanciato il suo home-computer. Citato dalla stampa con il suo nome in codice internazionale «Peanut» (nocciolina), il nuovo computer si chiama ufficialmente PCjr (Personal Computer junior) ed è essenzialmente una versione semplificata e «mutilata» del famoso IBM PC.

Per paura che molti uomini d'affari decidessero di comprare questa versione più economica invece del PC, la società ha pensato bene di limitare la capacità della memoria RAM (Random Access Memory) a 128K e ha reso difficile l'inserimento di accessori, limitando il numero di porte per le estensioni. Il nuovo computer si presenta in due versioni: una con 64K Ram e senza «disk drive» e una con 128K di memoria e provvista di «disk drive».

Entrambe le versioni hanno due «porte» per inserire le cartucce.

La meno cara riproduce solo 40 colonne di testo su un televisore o monitor (che comunque non è incluso in nessuna delle due versioni), ma il sistema può essere migliorato fino a raggiungere le caratteristiche del modello più sofisticato, che permette di raggiungere le 80 colonne di testo per riga, disponendo di una ca-

Non tutti i programmi disponibili per il famoso IBM PC, sono compatibili anche con il PCjr. I produttori di software sono già al lavoro per adattare i giochi più famosi a questo sistema. Nelle foto qui sopra alcuni programmi in produzione: dall'estrema sinistra, *Mouser, Sampler, Ultima II* e due software educativi.

pacità di densità dei moduli sul video maggiore.

Il modulo con display su 80 colonne richiede un video monitor.

Per renderlo compatibile con sistemi diversi basta inserire una «card» nell'apposita «dimora» nel computer. A parte le limitazioni delle espansioni, il PCjr è abbastanza simile al PC. Ha lo stesso microprocessore 8088 e la versione potenziata utilizza un «disk drive» a doppia densità su due lati e con 360K. Viene usato un «drive» a mezza altezza e non c'è posto per installarne un altro nella stessa apparecchiatura.

LA TASTIERA È DELUDENTE

Uno dei grossi limiti dei PCjr è la tastiera. Anche se IBM normalmente cerca di trarre insegnamenti dagli errori degli altri, in questo caso non è riuscita a farlo con la tastiera del PCjr. Come molte altre società che hanno deciso di entrare nel mercato dei computer «di largo consumo», IBM ha stabilito che la parte su cui si può risparmiare è la tastiera, così quella che è stata scelta per PCjr non è come quella di una normale macchina da scrivere, ma assomiglia piuttosto a un giocattolino.

E come se non bastasse, hanno pensato di non mettere segni sui tasti ma negli spazi tra un tasto e l'altro, tanto per rendere l'uso più difficile e scomodo. La spiegazione per questa scelta è stata data durante una conferenza stampa in cui veniva dimostrato che in questo modo chi usa il computer può programmare le funzioni della tastiera a suo piacimento, etichettando di volta in volta i tasti.

Mentre una normale tastiera ha solo 62 caratteri, per mezzo di chiave speciale e un codice per i colori si possono sfruttare tutte le 83 possibili funzioni del PC.

Una funzione inusuale e nuova compresa nella tastiera offre la possibilità di trasmettere a raggi infrarossi, senza fili, fino a 6 metri di distanza. Questa operazione richiede l'inserimento di 4 batterie AA nella tastiera. Può sembrare utile, ma ha anche molti svantaggi. Tanto per cominciare, IBM dice che se si usa il sistema senza fili, si può usare un solo computer in una stanza.

Il che non è grave perché pochi di noi hanno più di un computer in tutta la casa. Però rimane il fatto che se uno cammina davanti al computer mentre è in funzione, si perdono delle informazioni.

La controindicazione maggiore è comunque in relazione alle batterie.

Se rimangono nella tastiera per un lungo periodo, è possibile che perdano il liquido e la danneggino in modo irreparabile.

"Se per caso camminate davanti al computer mentre è in funzione, rischiate di perdere delle informazioni".

Se poi intendete usare il sistema tradizionale a corrente elettrica, (cosa che tutti preferiranno fare), preparatevi a «scucire» altri 20 dollari per due metri di prolunga che non è compresa nel computer.

SONO DISPONIBILI DUE VERSIONI DI BASIC

Il PCjr comprende un adattatore Basic incorporato all'interno del suo ROM. Consciuto come «Cassetta Basic», questo strumento permette di svolgere tutte le funzioni di registratore. Se volete l'estension Basic, che IBM definisce «Cartuccia Basic», dovrete aggiungere 75 dollari in più per la cartuccia.
Questa versione Basic prevede anche il sistema «DOS», elenchi strutturati, data e ora.

SPREMISOLDI FINO ALL'ULTIMO

Il prezzo dell'ultimo arrivo dell'IBM è ben lungi dall'essere competitivo con gli altri computer. Il Commodore 64, per esempio, che offre 64K RAM, costa meno di 200 dollari, mentre il PCjr ne costa 669.

Uno penserebbe che per una simile cifra venga offerto un sistema completo, invece no. Oltre ai 20 dollari in più per il cavo per la tastiera, ci vogliono altri 20 dollari per un altro cavo di collegamento con un monitor IBM.

Volendo risparmiare e usare il proprio televisore, basta pagare 30 dollari per l'adattatore all'apparecchio televisivo normale.

E, volendo registrare i programmi su cassetta, sono indispensabili un altro cavo di collegamento e altri 30 dollari.

COMPATIBILITÀ SOLO PARZIALE

Visto che IBM PC e IBM PCjr sono prodotti dalla stessa società e hanno lo stesso microprocessore, non mettetevi in testa che tutti i programmi siano compatibili con entrambi. Una cosa che li rende incompatibili è la differenza di memoria. Se un programma richiede più di 128K RAM, dimenticate di poterlo utilizzare sul PCjr.

Per fortuna la maggior parte dei programmi casalinghi non richiede una memoria troppo potente. Un altro ostacolo alla compatibilità è il sistema operativo. Il nuovo computer utilizza una versione più sofisticata (e incompatibile) di DOS, il PC DOS 2.10. I produttori di software sono già al lavoro per adattare i loro programmi al PCjr, cosicché, ora che il computer entra in produzione dovrebbe esserci un'ampia disponibilità di programmi. Molti utilizzeranno il modulo a media risoluzione, la cui capacità di 320 × 200 è uguale a quella del Commodore 64, ma questo modello prevede solo due colori, contro i 16 del C64. Per la grafica più sofisticata, bisogna usare software basato sul modulo ad alta risoluzione 640 × 200, con 4 colori nel modello base e 16 nell'altro. Gli accaniti consumatori di videogames sperano in una grande varietà di software che verrà lanciata sul mercato contemporaneamente al PCjr. «Crossfire» della Sierra On Line è già su cassetta (anche se manca il tema musicale della versione originale) e la stessa società sta convertendo in questo sistema «Joe Breaker 2», «Oil's Well», «Frogger» «Wizzard of Id», «Mr. Cool» e «Ultima 2».

La Infocom annuncia che la sua intera linea di giochi basati sul testo sarà presto pronta per il nuovo IBM e anche la Sirius sta adattando alcuni dei suoi giochi per PC. Il joystick IBM è un gioiello d'artigianato che offre eccellenti prestazioni. Si può impostare secondo due funzioni: self-centring e free-floating, e ha due pulsanti per il fuoco. Diversamente dal PC, nel PCjr si possono inserire due leve di controllo in una volta.

LA MIGLIORE GARANZIA IN AFFARI

Un grosso vantaggio del PCjr è la sua garanzia di 12 mesi. A differenza di tutte le altre società che offrono garanzie solo per tre mesi, IBM si guadagna la fiducia del consumatore. Quindi se cercate un computer prodotto da una società con una solida reputazione, all'altezza del suo prodotto, il PCjr fa per voi. Ma se cercate un computer che non costi troppo, rivolgetevi altrove.—**Jay Hovard**

ABBONATI A COMPUTER GAMES

IN REGALO AGLI ABBONATI L'OROLOGIO ELETTRONICO OPPURE IL MINI-CALCOLATORE

COMPUTER GAMES ogni mese ti presenta tutte le novità, i successi, le strategie, i personaggi del fantastico mondo dei videogames e ti insegna come usare il computer per creare tanti nuovi giochi. COMPUTER GAMES è il mensile per *programmare* il tuo divertimento.

COMPUTER GAMES - 10 numeri + orologio o calcolatore

Io sottoscritto
Cognome e nome ____________
Indirizzo ____________
C.A.P. ____________ Località ____________

☐ Desidero sottoscrivere un abbonamento annuale
☐ Desidero donare un abbonamento annuale a:
Cognome e nome ____________
Indirizzo ____________
C.A.P. ____________ Località ____________

Regalo scelto: ☐ calcolatore - ☐ orologio elettronico

Per il pagamento annuo (10 numeri + 1 regalo) di L. 35.000 ho effettuato versamento sul c/c postale n° 189209 intestato a: Peruzzo Periodici srl, via T. Speri 8, 20154 Milano. (Chi volesse pagare l'importo con un assegno può farlo, inviandolo al nostro indirizzo in busta chiusa con questa cartolina compilata). L'abbonamento decorrerà dal mese di:

PROVACI SUBITO!

5 NUOVI PROGRAMMI PER GIOCARE

«Alta tensione», qui proposto nella versione per Apple II, è un classico tra i giochi di labirinto e la sua invenzione si deve probabilmente a Mac Oglesby.

Siete capitati per caso in un labirinto recintato e pieno di pilastri, il tutto percorso da corrente elettrica ad alto voltaggio ed indicato con «O». Come se non bastasse, vi sono anche 5 robots intercettori, indicati con «R», che hanno il preciso scopo di eliminarvi (e per farlo è sufficiente che vi tocchino). L'unica speranza per salvarsi è di far andare i robots gli uni contro gli altri, oppure di farli andare contro il recinto o i pilastri ad alto voltaggio; ciò si può realizzare tenendo conto che queste macchine infernali si muovono sempre verso di voi ovunque esse siano. Per scappare o per manovrare «indirettamente» i robots, vi potete muovere nelle 8 direzioni usando i seguenti tasti:

```
7 8 9
4   6
1 2 3
```

Inoltre avete a disposizione 3 «tasti speciali»:

10 - non vi muovete più per il resto del gioco e osservate con fredda determinazione l'arrivo dei robots, sperando nella loro distruzione.

-1 - vi arrendete, la situazione è senza speranza.

0 - fate un grande salto (completamente casuale); è da usare solo in condizioni disperate da chi non vuole arrendersi. (Qui sotto, uno schema di gioco).

```
OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
O      O     O                    O  O
O                     O            O O
O            O  O       O   O        O
O                                    O
O                                  O O
O                   O  O             O
O        O        O           O  O   O
O     R       O                      O
O                  O !               O
O    R                       O   R   O
O      O                             O
O                                R   O
O O     R                            O
OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
```

ALTA TENSIONE

```
10 VUOTO=ASC(" ")
20 VOLT=ASC("o")
30 ROBOT=ASC("R")
40 UOMO=ASC("!")
50 DIM A(15,40),A1(15,40),N(12),L(5),M(5),L1(5),M1(5)
60 FOR B=1 TO 15
70  FOR C=1 TO 40
80    X=INT(20*RND(1))
90    IF X = 5 THEN GOTO 120
100    A(B,C)=VUOTO
110    GOTO 130
120    A(B,C)=VOLT
130  NEXT C
140 NEXT B
150 FOR D=1 TO 15
160  A(D,1)=VOLT : A(D,40)=VOLT
170 NEXT D
180 FOR F=1 TO 40
190  A(1,F)=VOLT : A(15,F)=VOLT
200 NEXT F
210 GOTO 260
220 H=INT(2+13*RND(1))
230 I=INT(2+38*RND(1))
240 IF A(H,I) <> VUOTO THEN GOTO 220
250 RETURN
260 GOSUB 220
270 A(H,I)=UOMO
280 J=H : K=I
290 FOR N9=1 TO 5
300  GOSUB 220
310  A(H,I)=ROBOT
320  L(N9)=H : M(N9)=I
330 NEXT N9
340 FOR B1=1 TO 15
350  FOR B2=1 TO 40
360   A1(B1,B2)=A(B1,B2)
370  NEXT B2
380 NEXT B1
390 FOR B1=1 TO 5
400  L1(B1)=L(B1) : M1(B1)=M(B1)
410 NEXT B1
420 J1=J : K1=K
430 Y9=0
440 FOR D2=1 TO 15
450  FOR B2=1 TO 40
460   N$=CHR$(A(D2,B2))
470   PRINT N$;
480  NEXT B2
490  PRINT
500 NEXT D2
510 IF Y9 <> 10 THEN GOTO 530
520 PRINT : GOTO 700
530 INPUT Y9
540 J2=J : K2=K
550 IF Y9 = 0 THEN GOTO 670
560 IF Y9 < 0 THEN GOTO 1020
570 IF Y9 = 10 THEN GOTO 870
580 ON Y9 GOTO 650,640,630,660,700,620,590,600,610
590 J=J-1 : K=K-1 : GOTO 700
```

```
600 J=J-1 : GOTO 700
610 J=J-1 : K=K+1 : GOTO 700
620 K=K+1 : GOTO 700
630 J=J+1 : K=K+1 : GOTO 700
640 J=J+1 : GOTO 700
650 J=J+1 : K=K-1 : GOTO 700
660 K=K-1 : GOTO 700
670 PRINT "SALTO DA 1 MILIONE !!!"
680 J=INT(1+8*RND(1))
690 K=INT(2+18*RND(1))
700 IF A(J,K) = VOLT THEN GOTO 1050
710 A(J2,K2)=VUOTO
720 A(J,K)=UOMO
730 GOTO 870
740 REM movimento dei Robot intercettatori
750 IF A(X,Y) = VOLT THEN GOTO 840
760 X2=X : Y2=Y : X=SGN(J-X) : Y=SGN(K-Y)
770 X=X+X2 : Y=Y+Y2
780 IF A(X,Y) = UOMO THEN GOTO 850
790 IF A(X,Y) = VUOTO THEN GOTO 820
800 A(X2,Y2)=VUOTO
810 RETURN
820 A(X,Y)=ROBOT
830 A(X2,Y2)=VUOTO
840 RETURN
850 G9=99
860 RETURN
870 FOR N9=1 TO 5
880 X=L(N9) : Y=M(N9) : G9=0
890  GOSUB 750
900  IF G9 <> 0 THEN GOTO 1030
910  L(N9)=X : M(N9)=Y
920 NEXT N9
930 FOR N9=1 TO 5
940  IF A(L(N9),M(N9)) <> VUOTO THEN GOTO 960
950  A(L(N9),M(N9))=ROBOT
960 NEXT N9
970 FOR N9=1 TO 5
980  IF A(L(N9),M(N9)) <> VOLT THEN GOTO 440
990 NEXT N9
1000 PRINT "HAI DISTRUTTO TUTTI I ROBOT, LA STANZA E' TUA !!!"
1010 GOTO 1060
1020 PRINT "TI ARRENDI, EH "
1030 PRINT "**** SEI STATO DISTRUTTO DA UN ROBOT  !!! ****"
1040 GOTO 1060
1050 PRINT "**** ALTO VOLTAGGIO, SEI MORTO !!! ****"
1060 PRINT "VUOI GIOCARE ANCORA (S/N) "; : INPUT RISP$
1070 IF RISP$ <> "S" THEN GOTO 1170
1080 PRINT "LA STESSA CONFIGURAZIONE (S/N) "; : INPUT RISP$
1090 IF RISP$ <> "S" THEN GOTO 60
1100 FOR B1=1 TO 10 : FOR B2=1 TO 20 : A(B1,B2)=A1(B1,B2)
1110 NEXT B2 : NEXT B1
1120 FOR B1=1 TO 5
1130  L(B1)=L1(B1) : M(B1)=M1(B1)
1140 NEXT B1
1150 J=J1 : K=K1
1160 GOTO 430
1170 END
```

LA RISCOSSA DELLE ZANZARE

«La riscossa delle zanzare» è un programma per Spectrum 16K.

Protagonista è ovviamente una zanzara che deve compiere il suo «dovere» ovvero pungervi.

Questa zanzara, manovrata da voi tramite dei tasti cursore (5, 6, 7, 8), deve succhiare il sangue agli uomini, rappresentati da una U lampeggiante.

Una volta punti tutti gli uomini presenti nel labirinto, ne appariranno altri in numero sempre maggiore.

Tutto questo però non è così facile, perché il DDT e una paletta vi ostacoleranno in due modi: prima di tutto, in caso di incontro, vi possono uccidere direttamente; oppure possono eliminare gli uomini (il DDT è nocivo per tutti!).

Per poter girare liberamente nel labirinto vi consigliamo di attirare il DDT o la paletta in qualche punto critico in cui rimanga bloccato momentaneamente.

```
   1 REM    LA RISCOSSA
            DELLE ZANZARE
  10 RESTORE : FOR i=0 TO 47
  20 READ n: POKE USR "a"+i,n
  30 NEXT i
  40 DATA 96,150,149,149,213,85,
86,34,126,126,42,42,107,73,69,68
  45 DATA 0,126,106,86,106,86,12
6,16,16,16,16,16,16,16,16,16
  50 DATA 5,10,21,26,60,94,66,94
,102,90,66,126,102,90,66,255
  55 GO SUB 3000
  70 LET u=5
  80 CLS : FOR k=1 TO 704: PRINT
 l$(k);: NEXT k
  82 FOR k=1 TO u: GO SUB 4000:
NEXT k
  84 PRINT AT 10,11;"PUNTI0000":
 PRINT AT 11,11;"VITE "
  86 PAUSE 100
  90 LET xi=13: LET yi=14
  92 LET d$="8"
  94 LET p=0: LET v=3
  96 LET dxi=10: LET dyi=30
  98 LET pxi=10: LET pyi=0
 100 REM
 120 LET f$=d$: LET i$=INKEY$: I
F i$>"4" AND i$<"9" THEN LET f$=
i$
 130 LET x=xi+(f$="6" AND xi<20)
-(f$="7" AND xi>0)
 140 LET y=yi-(f$="5" AND yi>0)+
(f$="8" AND yi<31)
 146 LET a=ATTR (x,y): LET a1=AT
TR (x+1,y)
 150 IF a=27 OR a1=27 THEN GO SU
B 1000
 160 IF a=121 OR a=57 OR a1=121
OR a1=57 THEN GO SUB 1100
 170 IF a=186 OR a1=186 THEN GO
SUB 1200
 180 IF SCREEN$ (x,y)<>"z" AND f
$<>"" THEN LET p=p+10
 200 PRINT AT xi,yi;"z";AT xi+1,
yi;(" " AND d$<>"7")+("z" AND d$
="7")
 210 PRINT AT x,y;"A": PRINT AT
x+1,y;"B"
 220 LET xi=x: LET yi=y
 230 LET d$=f$: BEEP .005,0
 250 PRINT AT 10,20-LEN STR$ p;p
 260 PRINT AT 11,16;v
 299 REM
 300 LET ipx=SGN (x-pxi): LET ip
y=SGN (y-pyi)
 305 LET px=pxi+ipx: LET py=pyi+
ipy
 307 LET ad=ATTR (px,py): LET ad
1=ATTR (px+1,py)
 310 IF (ad=27 OR ad1=27) AND ip
x THEN LET ipx=0: GO TO 305
 315 IF (ad=27 OR ad1=27) AND ip
y THEN LET ipy=0: GO TO 305
 320 PRINT AT pxi,pyi;" ";AT pxi
+1,pyi;" ": PRINT INK 1; PAPER 7
;AT px,py;"C";AT px+1,py;"D"
 330 LET pxi=px: LET pyi=py
 349 REM
 350 LET idx=SGN (x-dxi): LET id
y=SGN (y-dyi)
 355 LET dx=dxi+idx: LET dy=dyi+
idy
 357 LET ad=ATTR (dx,dy): LET ad
1=ATTR (dx+1,dy)
 360 IF (ad=27 OR ad1=27) AND id
x THEN LET idx=0: GO TO 355
 365 IF (ad=27 OR ad1=27) AND id
y THEN LET idy=0: GO TO 355
 370 PRINT AT dxi,dyi;" ";AT dxi
+1,dyi;" ": PRINT BRIGHT 1; PAPE
R 7; INK 1;AT dx,dy;"E";AT dx+1,
dy;"F"
 380 LET dxi=dx: LET dyi=dy
 390 GO TO 100
 999 REM
1000 IF f$=d$ THEN LET f$="": GO
 TO 130
1010 LET f$=d$: GO TO 130
1099 REM
1110 IF v=0 THEN GO TO 2000
1130 LET p=p+100: LET v=v-1
1135 BEEP .25,-10: BEEP .5,-30
1140 IF a=121 OR a1=121 THEN LET
 dx=10: LET dy=30: GO TO 370
1150 IF a=57 OR a1=57 THEN LET p
x=10: LET py=0: GO TO 320
1190 RETURN
1199 REM
1200 FOR n=1 TO 2: FOR i=-10 TO
50: BEEP .001,i: NEXT i: NEXT n
1210 LET p=p+1000: LET u=u-1
1220 IF u=0 THEN GO TO 2100
1250 RETURN
1999 REM
2000 PRINT AT 6,10; FLASH 1;" GA
ME OVER "
2010 FOR i=60 TO -40 STEP -1: BE
EP .01,i: NEXT i
2020 PRINT #0; FLASH 1;"   PREMI
 UN TASTO PER GIOCARE    "
2030 GO TO (1960 AND INKEY$="")+
70
2099 REM
2100 LET u=u+10
2105 FOR i=-40 TO 60: BEEP .01,i
: NEXT i
2110 FOR i=1 TO u: GO SUB 4000
2120 NEXT i: PAUSE 100
2130 GO TO 100
2999 REM
3000 RESTORE 3070: DIM l$(704,5)
3005 PRINT #0; FLASH 1;AT 0,5;"
ATTENDERE, PREGO "
3010 FOR i=1 TO 352 STEP 16
3020 READ n: FOR j=0 TO 15
3025 BEEP .0025,10
3030 LET m=INT (n/2)
3040 IF (n/2-m)*2=1 THEN LET l$(
i+j)=CHR$ 16+CHR$ 3+CHR$ 17+CHR$
 3+"■": GO TO 3060
3050 LET l$(i+j)=CHR$ 16+CHR$ 0+
CHR$ 17+CHR$ 7+" "
3060 LET n=m: NEXT j: NEXT i
```

```
3070 DATA 65535,65535,32769,3276
8,32769,32768,40569,40764
3072 DATA 4097,32772,4097,32772,
37839,63972,1,32768,1,32768
3074 DATA 64761,40863,1024,16
3080 FOR i=1 TO 320 STEP 32: FOR
 j=0 TO 31: BEEP .001,20
3090 LET l$(i+351+j)=l$(321-i+J)
3100 NEXT J: NEXT i
3110 FOR i=672 TO 704: LET l$(i)
=CHR$ 16+CHR$ 3+CHR$ 17+CHR$ 3+"
█": NEXT i
3120 RETURN
4000 REM
4010 LET a=INT (RND*20)+1
4020 LET b=INT (RND*30)+1
4030 PRINT AT a,b; INK 2; PAPER
7; FLASH 1;"U"
4040 RETURN
9000 CLEAR : SAVE "zanzara" LINE
 10
```

SENZA RETE

Ecco un gioco per VIC20 di alto equilibrismo, informatico e no. Una cordicella, si fa per dire, unisce due altissimi grattacieli: il nostro eroe, sotto (ma sarebbe più giusto dire sopra) lo sguardo impaurito di migliaia e migliaia di persone deve passare da un attico all'altro. Piovono le scommesse: qualcuno, cinicamente, spera di arricchirsi da un'oscillazione di troppo; ma tutti seguono con il cuore in gola, trattenendo il respiro.

L'equilibrista è nelle mani del giocatore che deve riportarlo attraverso il computer, con i «piedi per terra».

Ci vogliono dodici passi per arrivare da una piattaforma all'altra; un perfetto sincronismo è fondamentale. Un passo nella fase di oscillazione può essere fatale, fate molta attenzione! Ci sono dieci livelli di difficoltà: il nemico numero uno ovviamente è il vento che spira di traverso e senza pietà.

Ci sono tre tasti di controllo: S per andare avanzi, Z aggiusta il bilanciamento sulla sinistra e X sulla destra.

Buona passeggiata, al trentesimo piano.

```
10 REM SENZA-RETE
20 DIM A(24),B(24),S(24)
   FT=1E6 : G=7680: H=38400
30 S=0 : B=0 : BP=0:W=0
   NS=0: LR=-1:FF=0 :POKE649,1
40 PRINT"█":POKE36879,31
50 FOR Y=0 TO 87
60 READ X
70 POKE7296+Y,X
80 NEXT
90 POKE 55,255 : POKE 56,27
100 INPUT"LIVELLO 1-10";L$
110 L=VAL(L$) : IF L<1OR L>10
    THEN PRINT"█" : GOTO 100
120 PRINT"█":POKE36869,255
130 FOR Y=0 TO 24
140 READ A(Y)
150 READ S(Y)
160 READ B(Y)
170 NEXT
180 D$=
    "█ZZZ█ZRR█ZZZRRRZZZRR██Z█ZZZ"
190 FOR Y=0 TO 5
200 PRINT D$
210 NEXT
220 PRINT
    "█ZZ█ZZZR█ZZZRRRZZZR█ZZZ█ZZ"
230 FOR Y=0 TO 10
240 PRINT D$
250 NEXT
260 PRINT"██●●●██Z██●●●●██Z██●●
    ●●██Z██●●●●●██Z█Z██●●●●"
270 FOR Y=0 TO 21
280 PRINT"█Z██●█"
290 NEXT
300 FOR Y=0 TO 22
310 POKE8164+Y,158
320 NEXT
330 D=0:PD=0:POKEH+PD+494,2
340 POKEG92,16:POKEG+114,17:
    POKEH+92,0:POKEH+114,0
350 FOR Y=G+93 TO G+104
360 POKEY,18:POKEY+H-G,1
    POKEY+22,19:POKEY+22+H-G,0
370 NEXT
380 TI$="000000"
390 FOR Y=0 TO 24
400 D=A(Y)+S*S(Y)+B*B(Y)+BP+W
410 GOSUB 1000
420 IF FF=1 THEN 750
430 NEXT
440 GOSUB 2000
450 IF NS=12 THEN 690
460 FOR Y=0 TO 24
470 D=A(24-Y)+S*S(Y)+B*B(Y)+BP+W
480 GOSUB 1000
490 IF FF=1 THEN 750
500 NEXT
510 GOSUB 2000
520 IF NS=12 THEN 690
530 FOR Y=0 TO 24
540 B=-A(Y)+S*S(Y)+B*B(Y)+BP+W
550 GOSUB 1000
560 IF FF=1 THEN 750
570 NEXT
580 GOSUB 2000
590 IF NS=12 THEN 690
600 FOR Y=0 TO 24
```

```
610 D=-A(24-Y)+S*S(Y)+B*B(Y)+BP+W
620 GOSUB 1000
630 IF FF=1 THEN 750
640 NEXT
650 GOSUB 2000
660 IF NS=12 THEN 690
670 W=(L-1)*(INT(RND(1)*7)-3)
680 GOTO 390
690 PRINT "□":POKE36879,158:POKE36869,240
700 T=INT(TI/60)
710 PRINT"███TRAVERSATA VINCENTE":PRINT"█IN ";INT(TI/60);" SECONDI"
720 IF T<FT THEN FT=T
730 PRINT"██MIGLIOR TEMPO =";FT;" SEC"
740 GOTO 790
750 PRINT"□":POKE36879,220:POKE36869,240
760 IF MS<NS THEN MS=NS
770 PRINT"███CADUTO DOPO ";NS;" PASSI"
780 PRINT"██MAGGIOR NUMERO DI PASSI = ";MS
790 PRINT"███PREMI Y PER CONTINUARE"
800 RESTORE
810 GET A$
820 IF A$="Y" THEN 30
830 GOTO 810
1000 IF ABS(D)>200-7*L THEN FF=1
1010 POKEH+494+PD/20,1:POKEH+494+D/20,2:PD=D1020 RETURN
2000 S=S*-.5
2010 IF B<>0 THEN BP=BP+10*SGN(B):B=0
2020 GET A$
2030 IF A$ = "S" THEN S=LR:LR=-SGN(LR):NS=NS+1:GOSUB 3000
2040 IF A$="X" THEN B=1
2050 IF A$="Z" THEN B=-1
2060 RETURN
3000 POKEG+91+NS,22:POKEG+92+NS,24:POKEG+113+NS,23:POKEG+114+NS,25
3010 POKEH+92+NS,0:POKEH+114+NS,0
3020 FOR K=1 TO 400: NEXT
3030 POKEG+91+NS,18:POKEG+92+NS,20:POKEG+113+NS,19:POKEG+114+NS,21
3040 IF NS=12 THEN POKEG+104,16:POKEG+126,17:FOR K=1 TO 5000:NEXT
3050 RETURN
4000 DATA 129,153,189,153,90,60,24,24,24,24,36,36,36,36,102,255
4010 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255
4020 DATA 0,48,96,120,112,34,252,160,160,32,80,72,72,72,108,255
4030 DATA 3,6,7,39,18,15,2,2,2,5,4,4,4,4,2,255
4040 DATA 0,0,128,0,0,0,128,64,32,128,64,128,128,64,0,255
4050 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,
5000 DATA 3,2,25,9,12,46,16,21,50,22,30,49,28,38,47
5010 DATA 34,46,44,40,55,41,45,60,37,51,65,33,56,69,28
5020 DATA 61,72,25,66,74,23,71,75,21,75,74,18,79,72,17
5030 DATA 83,69,15,86,65,13,89,60,12,92,55,17,94,46,11
5040 DATA 96,38,10,98,30,10,99,21,10,100,12,10,100,2,10

READY.
```

IL GIOCO DEI DADI

Questo programma, compatibile con il Commodore 64, è stato ideato dal nostro lettore Massimiliano Campagnoli di Arona, provincia di Novara.
Le regole sono quelle del tradizionale gioco con i dadi, con la sola differenza che qui è possibile scegliere tra due diversi livelli di abilità.
Alla fine del programma comparirà il punteggio con la classifica.

```
10 REM        ***DADI***
15 REM MASSIMILIANO CAMPAGNOLI-V.PIAVE N.37 28041 ARONA(NO)
17 REM ***ONLY USED WITH COMMODORE 64***
20 PRINT"♥"
30 POKE53281,2:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
40 PRINTTAB(10)" ■▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒  ▒"
41 PRINTTAB(10)" ▒┌───▒ ▒┌─▒ ▒┌───▒ ▒"
42 PRINTTAB(10)" ▒    ▒ ▒  ▒ ▒    ▒ ▒"
43 PRINTTAB(10)" ▒    ▒ ▒  ▒ ▒    ▒ ▒"
44 PRINTTAB(10)" ▒    ▒ ▒▒▒▒ ▒    ▒ ▒"
45 PRINTTAB(10)" ▒    ▒ ▒┌─▒ ▒    ▒ ▒"
46 PRINTTAB(10)" ▒    ▒ ▒  ▒ ▒    ▒ ▒"
47 PRINTTAB(10)" ▒▒▒▒▒ ▒  ▒ ▒▒▒▒▒  ▒"
48 PRINTTAB(10)" ▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄"
49 PRINT:PRINT:PRINTTAB(10)"≡RIPRODUZIONE VIETATA":FORT=1TO1000:NEXTT
50 GOSUB 3000:PRINT"♥♥":  INPUT"QUANTE VOLTE VUOI GIOCARE  ";N:PRINT
51 INPUT"A CHE LIVELLO 1 O 2";L$
52 IFL$="2" THEN GOSUB 6005
53 IFL$="1"THEN GOSUB 6000
54 PRINT"♥"
60 FORT=1TO1000:NEXTT:PRINT"♥"
96 PRINT: PRINTTAB(3)"LANCI PER PRIMO TU,":PRINT:FORG=1TON
97 FORT=1TO50:NEXTT:PRINT:PRINTTAB(3)"PREMI UN TASTO PER LANCIARE."
                                                              :PRINT
98 GETL$:IFL$=""GOTO98
100 PRINT"♥"
105 LETX=INT(6*RND(1))+1:LETR=R+X
110 PRINT:PRINT:PRINT
120 PRINTTAB(5)"         _______  "
121 PRINTTAB(5)"        /|     /| "
122 PRINTTAB(5)"       / |    / | "
123 PRINTTAB(5)"      /  |   /  | "
124 PRINTTAB(5)"     ┌──┬────┐  | "
125 PRINTTAB(5)"     |  |    |  | "
126 PRINTTAB(5)"     |  └────┘  | "
127 PRINTTAB(5)"     | /     | /  "
128 PRINTTAB(5)"     |/      |/   "
129 PRINTTAB(5)"     L       L    "
130 PRINTTAB(5)"      ───────     ":PRINT
135 PRINTTAB(5)"LANCIO IN OPERA.ATTENDERE."
140 FORT=1TO2000:NEXTT
150 :PRINT:PRINT: PRINTTAB(5)"HAI FATTO :":GOTO500
160 FORT=1TO1000:NEXTT:PRINT"♥"
165 LETK=INT(6*RND(1))+H:LETQ=Q+K
166 PRINT:  PRINTTAB(3)"HO LANCIATO.":PRINT
167 IFK=7THENPRINTTAB(3)"HO FATTO :"K-1:FORT=1TO1000:NEXT:GOTO300
168 PRINTTAB(3)"HO FATTO :"K:FORT=1TO1000:NEXTT
169 IFG=N THEN GOSUB 4000
170 NEXTG
```

```
300 NEXTG
500 IFX=1 THEN GOSUB600
510 IFX=2 THEN GOSUB609
520 IFX=3 THEN GOSUB617
530 IFX=4 THEN GOSUB625
540 IFX=5 THEN GOSUB633
550 IFX=6 THEN GOSUB650
560 GOTO160
600 PRINTTAB(3)"▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄"
601 PRINTTAB(3)"▌            ▐"
602 PRINTTAB(3)"▌            ▐"
604 PRINTTAB(3)"▌     *      ▐"
605 PRINTTAB(3)"▌            ▐"
606 PRINTTAB(3)"▌            ▐"
607 PRINTTAB(3)"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
608 RETURN
609 PRINTTAB(3)"▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄"
610 PRINTTAB(3)"▌            ▐"
611 PRINTTAB(3)"▌          * ▐"
612 PRINTTAB(3)"▌            ▐"
613 PRINTTAB(3)"▌*           ▐"
614 PRINTTAB(3)"▌            ▐"
615 PRINTTAB(3)"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
616 RETURN
617 PRINTTAB(3)"▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄"
618 PRINTTAB(3)"▌            ▐"
619 PRINTTAB(3)"▌          * ▐"
620 PRINTTAB(3)"▌     *      ▐"
621 PRINTTAB(3)"▌*           ▐"
622 PRINTTAB(3)"▌            ▐"
623 PRINTTAB(3)"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
624 RETURN
625 PRINTTAB(3)"▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄"
626 PRINTTAB(3)"▌            ▐"
627 PRINTTAB(3)"▌*         * ▐"
628 PRINTTAB(3)"▌            ▐"
629 PRINTTAB(3)"▌*         * ▐"
630 PRINTTAB(3)"▌            ▐"
631 PRINTTAB(3)"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
632 RETURN
633 PRINTTAB(3)"▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄"
634 PRINTTAB(3)"▌            ▐"
635 PRINTTAB(3)"▌*         * ▐"
636 PRINTTAB(3)"▌     *      ▐"
637 PRINTTAB(3)"▌*         * ▐"
638 PRINTTAB(3)"▌            ▐"
639 PRINTTAB(3)"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
640 RETURN
650 PRINTTAB(3)"▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄"
651 PRINTTAB(3)"▌            ▐"
652 PRINTTAB(3)"▌*         * ▐"
653 PRINTTAB(3)"▌*         * ▐"
654 PRINTTAB(3)"▌*         * ▐"
656 PRINTTAB(3)"▌            ▐"
657 PRINTTAB(3)"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
658 RETURN
3000 S=54272
3001 FORL=STOS+24:POKEL,0:NEXT
3002 POKES+5,88
3003 POKES+24,15
3004 READHF,LF,DR
3005 IFHF<0 THEN RETURN
3006 POKES+1,HF
3007 POKES+4,33
3008 FORT=1TODR:NEXT
3009 POKES+4,32:FORT=1TO50:NEXT
3010 GOTO3004
3011 DATA 25,177,250,28,214,250
3012 DATA 25,177,250,25,177,250
3013 DATA 25,177,125,28,214,125
3014 DATA 32,94,750,25,177,250
3015 DATA 28,214,250,19,63,250
3016 DATA 19,63,250,19,63,250
3017 DATA 21,159,63,24,63,63
3018 DATA 25,177,25,24,63,125
3019 DATA 19,63,250,-1,-1,-1
4000 PRINT"□"
4010 PRINT:PRINT:PRINT
 :PRINT:PRINT:PRINT
4020 PRINTTAB(15)
 "■GAME OVER"
4025 FORT=1TO1000:NEXTT
4030 PRINT"□"
4040 PRINT:PRINT
4050 PRINTTAB(15)
 "PUNTEGGIO":PRINT
4060 PRINT"------------------
 ------------------"
4070 PRINTTAB(2)"P.TUOI
 "P.MIEI"
4080 PRINT:PRINTTAB(3) R ,,
 Q:PRINT:PRINT:PRINT
4090 IFR >QTHENPRINTTAB(2)
 "BRAVO VINCI TU!":END
4095 IFR=QTHENPRINTTAB(2)
 "PAREGGIO!!"
4110 IFR <QTHENPRINTTAB(2)
 "HO VINTO IO!"
4120 END
5000 FORT=1TO1000
 :NEXTT:GOTO4000
6000 LETH=1
6001 RETURN
6005 LETH=2
6006 RETURN

READY.
```

EQUAZIONE DI 2° GRADO

Con l'approssimarsi dell'anno scolastico inizia su COMPUTER GAMES una serie di programmi rivolta all'uso del computer per ottimizzare i nostri tempi di studio.

Il primo di questi programmi, studiato per il Commodore 64, che certo vi tornerà utile per tutto il corso di studi matematici, è la soluzione di un'equazione di secondo grado ad una incognita.

La forma classica di questa equazione è:

$$ax^2 + bx + c = 0$$

incui le lettere a,b,c, rappresentano i termini noti, la x l'incognita da calcolare.

Conoscendo la formula:

$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

che fornisce le due soluzioni, si è potuto scrivere un programma semplice che certo vi eviterà laboriosi calcoli.

```
20 PRINT : PRINT : PRINT
30 PRINT "INTRODUCI I COEFFICIENTI"
35 PRINT"AXX + BX + C = 0 "
36 PRINT
40 INPUT "A= ";A
41 INPUT "B= ";B
42 INPUT "C= ";C
50 PRINT
60 IF A = 0 THEN GOTO 300
80 D=B*B-4*A*C
90 IF D < 0 THEN 200
100 REM REALE
110 D= SQR(D)
120 B=-B
130 S1=(B+D)/(2*A)
140 S2=(B-D)/(2*A)
150 PRINT "SOLUZIONI"
160 PRINT S1,S2
180 END
190 REM IMMAGINARIE
200 PRINT "SOLUZIONI "
210 B=-B
220 D=ABS(D)
230 D = SQR(D)
240 PRINT B/(2*A);"+";D/(2*A);" IMM."
250 PRINT B/(2*A);"-";D/(2*A);" IMM."
260 END
300 IF B=0 THEN GOTO 350
310 PRINT "SOLUZIONE = ";-C/B
320 END
350 PRINT "EQUAZIONE DEGENERE "
360 PRINT "REINTRODUCI I PARAMETRI"
370 GOTO 35

READY.
```

E ORA TOCCA A TE...

Invitiamo come sempre i nostri lettori a inviarci i programmi-gioco da loro inventati, attenendosi alle regole pubblicate nei precedenti numeri della rivista.
Informiamo tutti coloro che hanno già partecipato a questa iniziativa, che gli elaborati sono al vaglio del nostro comitato di esperti e presto sarà spedito a casa il diploma di «Master control programmer».
Ricordiamo che i programmi devono essere inviati, con tutte le indicazioni necessarie, in busta chiusa a:
COMPUTER GAMES - Via Tito Speri, 8 - 20154 Milano.

RADIO bit

BIT: STORIE DI COMPUTER

Luciano De Crescenzo

Dopo la conclusione del primo ciclo di dieci puntate dedicate a «computer e dintorni», Italia 1 ne ha annunciata una seconda serie di 25 trasmissioni a partire da settembre. Il programma, condotto dal noto «umorista» Luciano De Crescenzo, si presenta come una allegra chiacchierata, forse talvolta troppo allegra e troppo chiacchierata, con il fine di raccontare il mondo dei computer e dell'informatica.

Un'ampia panoramica dunque per narrare la nascita del primo calcolatore, la storia della sua «stirpe», il suo futuro, accompagnata da una serie di informazioni per spiegare i termini chiave dell'informatica: software, hardware, floppy disk, chip, basic.

Ogni puntata era accompagnata da filmati originali, sia di produzione italiana, sia di realizzazione estera, in collaborazione con la BBC e la CBS; mentre un ospite in studio illustrava le applicazioni del computer nei campi più diversi come la medicina, la didattica, la ricerca, l'industria, l'organizzazione, l'economia, il tempo libero.

Nella prima puntata si è parlato delle ricerche svolte da un gruppo di studio di Colorado Springs, in U.S.A., per stabilire l'autenticità della Sacra Sindone, poi del ruolo dell'elaboratore nel campo della chirurgia plastica e della morfologia anatomica, della preparazione di Francesco Moser per la conquista del record dell'ora a Città del Messico. Un computer ha analizzato e rielaborato tutta una serie di dati, dall'altitudine, alla pressione atmosferica, alle reazioni fisiche e chimiche del campione per assisterlo nella sensazionale impresa. Si è parlato poi dell'applicazione dell'elettronica all'editoria, alla composizione geografica, alla fotocomposizione, della possibilità di controllo delle funzioni di bordo di un bolide di Formula 1 lanciato a 300 chilometri all'ora, di come impostare sullo schermo del computer di casa il «terribile 740» o di come programmare la produzione di migliaia di panini in una panetteria computerizzata.

Insomma una trasmissione tra il «serio e il faceto», giustificata anche dall'orario forse non troppo stimolante (domenica ore 12.15), che alternava a notizie, interventi di esperti e filmati le performances di De Crescenzo e gli spots pubblicitari.

IL DISC JOCKEY TELEMATICO: QUANDO IL PROGRAMMA VIAGGIA NELL'ETERE

Ogni venerdì Radiotre trasmette alle 16.00 nell'ambito della trasmissione «Un certo discorso» (replica la domenica immediatamente successiva, alle 14.00) un ciclo sperimentale in otto puntate intitolate «Radiotext».

Di cosa si tratta? Del primo esperimento di trasmissione in modulazione di frequenza su rete nazionale di segnale «software», cioè di programmi per personal computer, nella sua dimensione specifica di banca dati culturale, grafici, bibliografia, discografia, indici ragionati, programmi applicativi.

Perché trasmettere via radio programmi per personal computers? «Principalmente per due motivi — dice il direttore di Radiotre, Enzo Forcella:

Primo: per sperimentare direttamente dal punto di vista dell'operatore radiofonico l'impatto con l'informatica 'diffusa' e il suo strumento di maggiore penetrazione sul mercato, il personal computer per l'appunto.

Secondo: per indagare il rapporto tra emittenza e utenza in questa fase di profonda trasformazione tecnologica e culturale indotta dal consumo, che potremmo già definire di massa, di prodotto informatico.

Nei primi anni '70 l'emittenza pubblica lanciò il binomio radio/telefono come nuovo fenomeno di sviluppo del messaggio radiofonico. Questo fenomeno, nel bene e nel male, ha condizionato per un decennio la dimensione comunicativa tra emittenza e utenza. Ha trasformato il linguaggio della radio, e, in molti casi, i suoi contenuti; ha costituito un diverso modello d'ascolto e di partecipazione.

L'informatica apre oggi un nuovo capitolo nella storia della produzione e del consumo radiofonico».

Istruzioni per l'uso

Il Radiotext è il primo sistema di «Telematica povera» in Italia. Grazie al programma radiofonico sarà possibile organizzare un sistema di terminali intelligenti in grado di ricevere ed elaborare le stesse notizie contemporaneamente.

Il Radiotext combina le caratteristiche di diffusione del mezzo Radio con le capacità di elaborazione del computer.

— Per accedere al circuito del Radiotext occorre: una normale radio in FM e un Microcomputer compatibile a quello utilizzato per la trasmissione.

Il sistema è molto semplice: è sufficiente collegare l'uscita «cuffia» della Radio con l'Input della memoria di massa del calcolatore.

A questo punto la memoria utente del calcolatore accederà ai dati trasmessi dalla Radio potendo interagire con essi liberamente. Qualora l'utente voglia conservare i dati trasmessi dal Radiotext potrà salvarli sulla memoria di massa tipica dei Microcomputer: cioè il comune registratore a cassette.

— I computer utilizzabili per Radiotext sono: CBM 64; Spectrum 48K; M10.

In successione verranno diffusi segnali «buoni» per ciascuno dei tre computer per assicurare alla trasmissione un pubblico quanto più largo possibile.

HIT PARADE DEI VIDEOGAMES

I VIDEOGAMES DA CASA PIU' VENDUTI IN ITALIA

	TITOLO DEL GIOCO	MARCA
1	**PITFALL II**	Activision
2	**DECATHLON**	Activision
3	**MR. DO!**	CBS Coleco
4	**SUBROG**	CBS Coleco
5	**PITSTOP**	Epyx
6	**FROSBITE**	Activision
7	**MARIO BROS**	Atari
8	**BURGERTIME**	Intellivision

I VIDEOGAMES DA CASA PIU' VOTATI DAI NOSTRI LETTORI

	TITOLO DEL GIOCO	MARCA
1	**ZAXXON**	CBS Coleco
2	**DRACULA**	Imagic
3	**DONKEY KONG**	CBS Coleco
4	**DECATHLON**	Activision
5	**PITFALL II**	Activision
6	**BURGERTIME**	Intellivision
7	**Q BERT**	Parker
8	**PITSTOP**	Epyx

I VIDEOGAMES DA BAR PREFERITI DAL PUBBLICO

	TITOLO DEL GIOCO
1	**POLE POSITION**
2	**GYRUSS**
3	**NIBBLER**
4	**Q BERT**
5	**PENGO**
6	**MR. DO!**
7	**GALAGA**
8	**POPEYE**

COMPUTER CINEMA

THE LAST STARFIGHTER

Un nuovo film dove il mondo reale e quello dei videogames si confondono

Il cinema si sta impadronendo del videogame. Dopo il classico *Tron* si vanno moltiplicando i film che hanno come protagonista quell'area, resa incerta dalla luce lattiginosa, che confina con il monitor televisivo.

Come in *Tron*, così nel film di Nick Castle, *The Last Starfighter*, da poco uscito negli Stati Uniti, capita che il mondo reale e quello dei videogames si confondano in modo inestricabile.

L'ultimo guerriero stellare, di cui parla il titolo, è infatti, così come era il protagonista di *Tron*, un ragazzo con una passione monomaniacale per i videogiochi.

Ma un giorno questo ragazzo, che si chiama Alex (ed è interpretato dal ventiquattrenne Lance Guest) viene avvicinato da un personaggio molto persuasivo e anche molto pericoloso: una specie di reclutatore di soldati di ventura. Questo signore ha un nome strano, Centauri, ma anche appropriato poiché non sta cercando reclute per la legione straniera, bensì per un esercito che combatte la sua guerra terribile in terre molto più lontane, al di là dello spazio e del tempo.

Alex è un campione nel condurre la sua astronave da combattimento tra le mille insidie simulate dai videogames, quindi, trasportato a molti anni luce di distanza e sbattuto ai comandi di un vero caccia spaziale, potrà difendere le frontiere dell'universo dalle orde di invasori spaziali che il temibile Ko-Dan ha lanciato all'attacco della Lega Planetaria.

Scoprirà più tardi, il nostro Alex, che i videogames sui quali lui si era allenato per anni non erano altro che dei test attitudinali. Chi c'era infatti dietro le case distributrici dei videogames spaziali, se non l'emissario in Terra della Lega Planetaria?

The Last Starfighter, nell'intenzione dei suoi realizzatori, vuol essere una fiaba di fantascienza raccontata con il linguaggio dell'elettronica.

«È una specie di *Re Artù e i Cavalieri della Tavola Rotonda* ambientato nello spazio», afferma Edward Denault, il produttore del film.

Ma non c'è bisogno di scomodare i classici per raccontare la favola che tutti i bambini e anche molti adulti hanno sognato almeno una vola. Una favola che, già molto tempo prima di essere portata sullo schermo da Spielberg con il suo *E.T.*, iniziava, grosso modo, così: c'era una volta un disco volante che si posò una notte vicino al nostro eroe avvolgendolo in una grande luce e portandoselo via tra le stelle infinite per

mostrargli le cose incredibili che stanno al di là dei confini della fantasia.

La novità è che in questa favola oggi c'è un nuovo personaggio. Un protagonista elettronico, il video computer, che nelle favole cinematografiche sta diventando sempre più importante (basti pensare al clamoroso successo di *War Games*).

Forse perché il cinema lo teme come un cugino invadente e cerca di renderselo amico. Il giocatore di videogame ha una sua caratteristica vincente: può entrare nello schermo, cambiare la trama della storia. Lo spettatore cinematografico, per ora, può soltanto osservare passivamente ciò che avviene sullo schermo.

Forse (ci piace immaginarlo) è proprio per riaffermare la sua superiorità che il cinema assume, come nel caso di *The Last Starfighter*, l'aspetto di un videogame. In questo film ci sono ben 27 minuti d'azione completamente realizzati dal computer. Battaglie spaziali, astronavi e mondi alieni, simulati, per la «modica» cifra di cinque miliardi di lire, dalla Digital Production, la ditta di computer graphics californiana che ha avuto in appalto gli effetti speciali elettronici.

L'orgoglio della Digital Production si chiama Cry Super Computer, una creatura cibernetica gigantesca, in grado, secondo Nick Castle, di «farti credere che i pianeti e i vascelli spaziali che appaiono sullo schermo siano realtà solide e concrete, quando invece sono soltanto il prodotto di un programma computerizzato».

Castle rifiuta ogni paragone con *Tron*. «Quello era un film del 1982», precisa, «molte immagini ricordavano ancora la qualità grafica di un cartone animato. Oggi invece il computer è perfettamente in grado di simulare l'immagine fotografica».

Castle è convinto che dopo il suo film l'industria cinematografica si orienterà decisamente verso il computer per la realizzazione degli effetti speciali: «Oggi possiamo inquadrare un oggetto da dieci chilometri di distanza», cita ad esempio, «e volargli addosso con una rapida zoomata fino ad inquadrarlo nei minimi particolari».

Castle è instancabile nell'illustrare le meraviglie delle nuove tecnologie grafiche computerizzate: «Le immagini vengono costruite da migliaia di microscopici poligoni che il computer è in grado di assemblare e modellare. La Gun Star, l'astronave che appare nel mio film, è composta da quasi mezzo milione di poligoni e più di un milione ce ne sono voluti per rappresentare le battaglie stellari».

Certo i micropoligoni che accorrono a migliaia quà e la sullo schermo, obbedienti al programma del computer, non possono fare tutto da soli. *The Last Starfighter* ha avuto bisogno di buoni attori, come Robert Preston, nella parte di Centauri, ma soprattutto della straordinaria creatività di Ron Cobb, un disegnatore di fumetti passato al cinema. Le sue strisce venivano pubblicate dal Los Angeles Free Press ed erano considerate troppo provocatorie per essere pubblicate da giornali meno anticonformisti e più ricchi. Cobb cercò lavoro altrove e la prima cosa che trovò fu un film a basso costo diretto da un regista sconosciuto, un esordiente, un certo Carpenter. Il film era *Dark Star*, una specie di *Alien* realizzato con meno soldi e forse con più fantasia. Più tardi Cobb fu chiamato da Ridley Scott a disegnare proprio la creatura di *Alien* e da allora la sua carriera procede a gonfie vele.

«La responsabilità del film è quasi più sua che mia», dichiara cavallerescamente Castle, «Ron ha scatenato la sua fantasia visuale e ha creato una serie incredibile di extraterrestri, provenienti dai pianeti più diversi e lontani della Lega Planetaria».

In attesa che i computer vengano forniti di fantasia (ammesso che ne abbiano bisogno) il fattore umano resta quello determinante, almeno quando si tratta di creare delle favole.

E dal momento che creare favole cinematografiche è molto costoso, il computer si dimostra due volte provvidenziale.

«Non solo rende possibili i nuovi effetti speciali», ci spiega Nick Castle, ma ci permette di abbassare di molto il costo dei film. Una scena creata da computer è infinitamente meno costosa di un'identica scena realizzata filmando un set cinematografico pieno di complicati macchinari costruiti per ingannare l'occhio dello spettatore».

Naturalmente l'obiettivo di fare tutto con l'elettronica, di pilotare milioni e milioni di invisibili poligoni per creare qualsiasi immagine desiderata, è ancora lontano. «La tecnologia elettronica digitale è tuttora nella sua fase pionieristica e noi commettiamo ancora moltissimi errori perché abbiamo fretta di arrivare a un risultato comunque nuovo», ammette Castle, «ma i pionieri, nella storia del nostro paese hanno sempre dovuto correre: un tempo erano inseguiti dalle frecce, oggi, almeno nel cinema, dai debiti».

Claudio Lazzaro

LA PIAZZETTA DEGLI AFFARI

INSERZIONI GRATUITE DEI LETTORI

OFFRO

Offro programmi per Commodore 64. Inviatemi 1500 lire in francobolli per ricevere la lista.
Dispongo sia di drive che di registratore
Sturaro Enrico - Corso Casale 416/6 - Torino - Tel. 011-898756.

Vendo cassetta Atari funzionante prezzo di partenza L. 15.000. Vendo al maggior offerente cassetta Combat. **Telefonare allo 055-705882. Via di Soffiano n. 102. Firenze. Chiedere di Stefano Caioli.**

Offro per Ti 99/4A in Basic e Basic esteso cassette con 4 programmi di giochi a scelta L. 20.000 cadauna. Per richiedere lista inviare francobollo L. 400. A: **Masoni Silvia - Via Donzelli 76, Monsummano 51015 - Tel. 0572-153353.**

Occasionissima. Per i possessori di uno ZX Spectrum, offro 14 libro nuovissimo. Further programming for the ZX Spectrum originale inglese a prezzo super super scontato. **Scrivere a Giorin Marco - C. Italia 57 - 13100 Vercelli.**

Vendo base Intellivision con 7 splendide cassette. Il tutto in ottime condizioni e perfettamente funzionante a L. 350.000.
Pagano Salvatore - Via Auricchio 2, 80058 Torre Annunziata (NA) Tel. 081-8525594 ore 20.

Offro programmi per CBM64 a sole 2.000 lire l'uno.
Telefonare a: Dino 089/9223.

Offro base Intellivision H2 cassette quasi nuovo, il tutto compreso di imballaggio a sole 350.000 trattabili.
Saverio Rutigliano - Via G. Padula 1 - Matera 75100 - Tel. 216864.

Se hai un Vic20 e vuoi software per il tuo computer a prezzi stracciatissimi non puoi non inviare al Vic User Club di Napoli le tue richieste di liste.
Scrivi o telefona ad A. D'Ottavio - V. D. Fontana 27 - Napoli - Tel. 460254.

Wow, offro 32 programmi per Vic20 a sole 4.000 l'uno e per ogni 5 giochi acquistati ne regalo uno a scelta. Scambio gioco Super-Alien Cartridge con joystick.
Tavasso Mariano - Tel. 081-8805955 - Via Matteotti, 26 - 80027 Frattamaggiore (NA).

Vendo computer Vic20 + Interfaccia cass. + 3 cassette giochi. **Domenico Serafini - Via Borsacchi, 26 - Roseto di Abruzzi - Tel. 0858-92665.**

Vendo Vic20 + registratore ultimo modello + 5 cassette con giochi e utilities + una serie 4 di riviste con programmi. Tutto in garanzia a L. 400.000.
Enrico Dal Pezzo - Viale Einaudi 15/I - Arese (Mi) - Tel. 9382067 ore pasti.

Vendo console Leonardo della linea GIG più due cartucce (Soccer-Alien Invaders) al prezzo incredibile di sole L. 180.000. Per eventuali informazioni **telefonare a: Cecaro Ennio - Via Vittorio Emanuele 72 - Parete (CE) Tel. 8117329 - Prefisso: 081.**

Offro VCS 2600 con 14 cartucce tra cui Defender Star-Riders, Atlantis, Berzek, Ms PacMan, Et, Dragonfire, Riddle of the spinx, Enduro ed altre valore più di un milione per L. 490.000.
Franco Gabasio - C. Marconi 1 - Vercelli 13100.

Vendo console Intellivision più cassette: Obert, River Raid, Novablast, Truckin, Burgertime,Tron, Football Space Armada, Poker + Intellivoice con Space Sparants. Il tutto in ottime condizioni a L. 650.000. **Dei Pini 28 - Tel. 081/7418191.**

TI 99/4A a L. 150.000 Ex Basic a L. 80.000 Reg. Tenax a L. 80.000 cartucce e Music maker, Moon min. e Calcio a L. 20.000 cad.
Telefonare al 851268 di Sergio Baldassari - Via Calzabigi n. 144A - Livorno - Cap. 57100 prefisso 0586.

Circa 200 programmi su disco e cassetta per CBM-64, prezzi dalle 5.000 alle 30.000 Lire. Scrivere o telefonare **Marino Russo - Via Sandro Gallo n. 169 - 30126 Venezia Lido - 041-30777 o 768593.**

Per Colecovision: Pitfall, Tank Wars Mouse trap per Atari, Real Sport, Tennis per Colecovision Atari / Coleco converter; prezzi bassi vendo anche joystick per Atari.
Fabrizio Brunelli - Viale Europa 57 - Roma - Tel. 06-5914756.

Vendo cassetta per Vic20 con 10 giochi (5 in Basic e 5 in L.M.) a sole 15.000 lire comprese spese di spedizione. Scrivere o telefonare a: **Silvestri Umberto - Via Tiburto n. 70 - 00019 Tivoli (RM) Tel. 0774-292117 - ore pasti.**

Offro Videopac - Philips G7000 ancora in garanzia con 10 cartucce tra i migliori giochi. Il tutto a L. 400.000.
Bacci Patrizio - Via Pietro Gori n. 15 - 57100 Livorno - Tel 0596-34705 - ore pasti.

Giochi eccezionali per Commodore 64 a prezzi incredibili e listati per Sega SC-3000 a lire 5-10 mila cad. Scrivere a: **Roberto Delbello - Via Giarizzole 7 - 34148 Trieste.**

Vendo gioco elettronico da tavolo «Puck Monster» (praticamente nuovo) + set batterie nuove + alimentatore per collegamento a rete elettrica. Tutto a lire 65.000 trattabili.
Bertogno Nicola - Via Risorgimento, 20 - 35020 (PD).

Computer ZX81 più espansione di memoria 16KRam inoltre cedo nove fantastici videogames il tutto a

sole L. 250.000.
Cagnetta Giuseppe - Via Cristiani n. 19 - 20162 Milano - Tel. 6430272.

Per Commodore 64 vendo da 5.000 a 40.000 software. **Telefonare allo 0143-666480 per la lista. Oppure scrivere a: Luca Vitale - Viale IV Novembre 15 - Arquata S. (Alessandria).**

Vendo programmi per ZX Spectrum a L. 5.000 cad. Quantità minima 2 programmi. Forti sconti per quantità. Richiedere catalogo oltre 100 titoli. **Sansavini Stefano - Via dei Macci 18 - 50122 Firenze - Tel. 055-652321.**

Offro Intellivision + Tennis, Calcio, Basket, Burgertime, Night Stalker, Scacchi, Space Hawk, Dracula, Poker. Tutto in ottime condizioni a L. 360.000 intrat.
Telefonare ad Alessandro ore serali - Tel. 0332-261208 - Varese.

Offro cassette - compatibili sistema Atari VCS in buon stato.
Pole Position = 4.500 L.
Defender = 3.500 L.
Phoenix = 4.500 L.
Jungle - Hunt = 4.000 L.
Giordano Luca - Via S. Chiara 41 - Napoli - 80134 - Tel. 081-206915.

Offro o cambio Dracula e Microsurgeon (Imagic) per Intellivision al miglior offerente preferibile zona di Vercelli.
Vigone Roberto - Via Attone Vescovo 24 - 13100 Vercelli - Tel. 0161-67451 ore pasti.

Vendo sistema ECS Intellivision comprensivo di: base, tastiera e computer Adaptor a L. 450.000. Vendo inoltre 10 cassette per lo stesso sistema a parte.
Rivolgersi a Guido Tavassi - Via Acitillo 55 - Napoli - Tel. 652275 (081).

Offro ZX81 più espansione 16KRam più alimentatore e cavetti, completo di manuale inglese e italiano tutto a lire 250.000. Telefonare allo 040-617278.
Savarese Luigi - Via Induno 13, Padova.

Vendo console Intellivision + Lucky Key Board + computer Adaptor + 5 cartucce: Calcio, Tennis, Auto Racing, Lock'n' Chase, Scooby-Doo's Maze Chase. Tutto come nuovo, in garanzia. **Telefonare al 080-417200 e chiedere di Lorenzo.**

Vendo console Mattel all'eccezionale prezzo di L. 200.000 con 2 cassette gioco a scelta tra Triple Action - Nova Blast e Auto Racing. Chiedete di: **Mavilla Massimo - Via S. Vittorino n. 28 - Messina - Tel. al 771918.**

Offro Atari nuovo tipo 2600 con cassette (Defender Ms - Pac Man) a L. 200.000 con scatola ed istruzioni con ancora 5 mesi di garanzia.
Scrivetemi! Pagano Roberto - Via Trieste 82 - Tel. 2937465 - Messina.

Offro per Vic-20 Inespanso. Vendo 300 giri di nastro pieni zeppi di pazzi giochi.
Sperotti Cristiano - Via Cratele di Mallo 14 - Roma - Tel. 06-6092814 ore pasti - invio liste gratis.

Offro ZX80 nuova Rom uguale a ZX81. Stampante alimentatore 1,2 A - 7 cassette programmi da 1, 2, 16 K manuale in italiano, listati + altro a L. 100.000.
Claudio Capaccio - V. Genova n. 6 - 18012 Vallebona (IM) - Tel. 265016.

Offro cartuccia Defender per console Atari a Lire 59.000 nuovissima. **Cirillo Roberto - Via Caravelli, 52 - Parco Sole B/5 - 80058 Torre Annunziata (NA) - Tel. 8621812.**

Vendo base Mattel Intellivision + oltre 20 titoli lire 50.000 contrattabilissime + 2 joysticks compresi nel prezzo. **Telefonare ore serali 3666851 o 9911677 solo Roma e dintorni. Chiedere di Marco.**

Offro console Intellivision + computer Lucky + registratore per Lucky + modulo Intellivoice + 24 cassette stupende, in garanzia, svendo a L. 1.300.000. **Tel. 055/223821.**
Piazzini Maurizio, Via Burchiello 25 - 50124 Firenze.

Vendo cartucce compatibili con l'Atari VCS 2600. Anche novità, a prezzi strepitosi!!! Per maggiori informazioni scrivere a: **Massimo Tabasso, Piazza Molineris 1 - 12038 Savigliano (CN).**

Vendo oltre 250 programmi a prezzi con due zeri per ZX Spectrum. Telefonare ogni giorno dalle 14.00 alle 15.00 o scrivere a: **Rosario Di Modica - Via Castelfidardo 37 - 97019 - Vittoria (RC) Tel. (0932) 983512.**

Offro VCS CX2600A Atari in ottime condizioni nuovo (Natale). In più 3 cassette tra cui Ms. Pac Man e Cangaroo a L. 30.000.
Telefonare ore pasti (081) 7605937 - Cestaro (NA).

Occasione! Vendo Atari VCS 2600 con 2 joysticks, i paddle, il trasformatore, il libretto d'istruzioni + 7 cartucce complete di scatole e relative istruzioni: Ms. Pac-Man, Enduro, Phoenix, Video Chess, Combat, Atlantis, Defender. Per un valore di oltre 800.000 lire, vendo a L. 400.000 il tutto perfettamente funzionante.
Chiedere di Zanella Carlo/Roberto - Telefono: 02-96370318.

Offro Vic20 + registratore espansione 16KRam + vari videogiochi e vari programmi, tutto a L. 450.000.
Telefonare ore pasti a Lombardi Mario - Tel. 2567039 - Milano.

Occasione! Causa acquisto home computer cedo Intellivision + le seguenti cassette: Poker, Loch 'n' Chase, Astrosmash, Advanced Dungeon and Dragons a sole L. 400.000 trattabili. **Marcello Giannone - V. Reg. Siciliana, 4912 - Tel. 449583 - Palermo.**

Offro Vic20 + registratore + espansione 16KRam + vari videogiochi e vari programmi tutto a L. 450.000. Telefonare ore pasti a: **Mario Lombardi - Via Palmanova 209 - 20132 Milano - Tel. 2567039.**

Offro Safe Cracker Lire 50.000. Scambio Poker e Black Jack con Football Americano
Mario Tassetti - Via Stezzano n. 18 - Prefisso 035 - Tel. 530660 - Telefonare ore pranzo.

Offro per Intellivision vendo o cambio: Sea Battle Space, Battle-Triple Action, Fathom-Ice Trek.
Telefonare a Sergio 02/6126528 ore 19 e 30 - 20 e 30 - 12 e 30 - 13 e 30.

Vendo o scambio Atari Modello 2600 + 7 cassette dalla più costosa L. 100.000 alla meno costosa L. 25.000. Scambio con Commodore 64 + registratore. Telefonare per accordi a: **Donati Lorenzo - Via A. Inganni 84 (Mi) - Tel. (02) 4151432.**

Offro programmi per ZX Spectrum disponiamo di circa 300 programmi 16 e 48.
Luca Tosolini - V. San Giovanni 7 - 33019 Tricesimo (UD) - Tel. 0432-851747.

Offro programmi per CBM64 a sole 2.000 lire l'uno. **Telefonate a: Dino 089-9223.**

Offro base Intellivision + 2 cassette quasi nuove, il tutto compreso di imballaggio a sole L. 350.000 trattabili.
Saverio Rutigliano - Via G. Padula 1 - Matera 75100 - Tel. 216864.

Offro una console Intellivision in ottimo stato (maggio '83) + cassette Frogbog, Soccer, Basket, Poker, Space Armada, Auto, Bowling. Il tutto per L. 450.000 trattabili.
Umberto Volpe - Piazza Ferrarese 16 - Bari - Tel. 210096 (080).

Offro programmi di vario genere per Vic 20: Distroier, Cheopper, G. Prip, Star Wars, Space Eggs, Breakout, Collision, Brands Hatch a £. 25.000 cad. Scrivere l'ordinazione a: **Chiesa Paolo - Via Matteotti 2 - 370609, Villafranca (VR).**

Offro Videopac Philips G7400 con 22 cartucce n° 1 + 3-4-6-8-20-32-33-36-37-38-39-41-43-44-47-49-51-52-53- Demon Attack, Atlantis. Il tutto come nuovo a £. 800.000 trattabili.
Gentili - Via Cherubini 3, Bologna - Tel. 473173 ore 13-14 o dopo le ore 20.

Offro console Intellivision più n° 4 cassette: Tennis, Frog Bog, Vectron, Poker a lire £. 370.000. Scrivere a: **Nicola Guercia - Via Torino 41 - 71042, Cerignola (FG) - Telefonare al 0885/26208. Ore pasti.**

Offro Intellivision + 20 cartucce: Dracula, Pitfall, Donkey Kong, Beauty and the Beast, Skiing, etc... Tutto a lire cinquecentomila.
Nicola Calzetta - Via Del Fono n° 25 - 19100, La Spezia - Tel. 509533. Telefonare ora cena.

Offro Pitfall 2, Space Shuttle (£. 60.000), Star Master, Yuthank Ham (£. 40.000), oppure cambio con cartucce Atari o Coleco.
Marco Cannetti - Via Osoppo 7 - 37124, Verona - Tel. ore pasti (no luglio) 045/918380.

Offro cartuccia Imagic per Intellivision, Dracula, e Tropical Tronble a £. 65.000 oppure scambio con altre 2 cartucce. Scrivere a:
Marco Pinardi - Via G. Fattori 3 - 24047 Treviglio (BG).

Offro console Intellivision con nove cartridges fra cui Lock'n Chase, Frog Dog, Soccer, Basket etc.
P. Bertoli - Via G. Bruno 60, Sesto S.G. (Milano) - Tel. 2474814.

Offro Turbo £. 70.000, Lady Bug £. 35.000, Smurf £. 40.000, Cosmic Avenger £. 35.000, Pepper II £. 40.000, Donkey Kong £. 40.000, River Raid (Activision) £. 40.000. Tutte per Colecovision. Rivolgersi a:
Morandini Marco - Via Del Pozzo n° 36, Udine - Tel. 0432/294968.

Offro base Intellivision più i seguenti giochi: Golf, Tennis, Demon Attack, Burgertime, Lock'n Chase, Chess, Night Stalker, Happy Trails. Il tutto per L. 350.000 trattabili. **Telefonare a Dario 039/380508 - orario pasti.**

CERCO

Cerco modulo SSS o cassetta del gioco Soccer (Calcio) per TI 99/4A. Gradito anche l'elenco degli altri giochi o di altri programmi.
Enrico Castagnetti - Piazza Municipio 4 - 13060 Valdengo (VC).

Cerco programmi cartucce videogiochi per Texas Instruments TI 99/4A. Telefonare a: **Luigi Dessi - Tel. 459342.**

Cerco programmi per la tastiera Intellivision della Mattel Electronics.
Fregapane Massimo - Via Roma n. 3 - 22071 Cadorago (Co) - Tel. 031/903163.

Cerco cartucce per Intellivision Mattel: Zaxxon, Popeye, Donkey Kong a buon prezzo. Per informazioni.
Telefonare al: 0187-660269 Dogana di Ortonovo - La Spezia.

Cerco programmi, tantissimi e super-ultra-fantasmagorici programmi per il computer Atari 800 XL su nastro (cassetta) oppure cerco listati per lo stesso computer.
Massimiliano Quigliatti - Via F. Giovanni, 2 - Varese - Tel. 0332-242213.

Cerco cassette TI 99/4A videogiochi e, con urgenza, TI Extended Basic - Rivolgersi a:
Sergiacomi Roberto - Via Don Bosco n. 112 - 06023 Gualdo Tadino (PG); oppure telefonare allo 075/916167 durante le ore pasti.

Cerco registratore del Vic20 in buone condizioni e con un prezzo ragionevole.
Ceglia Leonardo - Via Giulia 16 - Telefono 6541429 - Roma

Cerco programmi da inserire con la tastiera alfanumerica Intellivision. Chi può darmi una risposta telefoni al **40620 (0574) dalle 13.00 alle 14.00. Arri Franco - Via S. Chiara 2/a 50047 Prato (FI).**

Cerco possessori del personal computer Sharp Mz-700 per scambio programmi e per approfondirne la conoscenza. Cerco inoltre cartucce Intellivision a basso prezzo.
Massimo Moras - Via F.lli Bandiera 3 - 33170, Pordenone.

Cerco programmi giochi per Apple II registrati su floppy disk.
Cristiano Valli - Piazza Dell'Assunta 1/a - 20100, Milano. Telefonare 02/5398463.

Spettabile redazione, cerco Zx Spectrum, 16K completo di cavi.
Borandelli Alessandro - Viale Borri 219 - 21100, Varese - Tel. 0332/261208

Compro Calcio Vic 20, cassette Atari per computer Vic 20. Cerco inoltre amici per scambio di cassette Vic 20.
Alessio Rebuscini - Via Don Minzoni 40-28021, Borgomanero (NO) - Tel. 0322/82293.

Cerco espansione di memoria per Commodore Vic 20, tale espansione deve essere da 16 Kbyte.
Di Palma Antonio - Via Petrosino 10, Nocera Inferiore (SA) - Tel. 089/923810 (ore pasti).

Cerco console Atari 2600 con joystick, con cassette Pole Position e Pac Man o Ms Pac Man. Scrivete a:
Fiocchi Luca - Via Aldo Moro 23 - 42035, Castelnuovo Monti (RE) - Tel. 0522/812358.

Cerco programmi per tastiera Intellivision scambio, cartucce: Utopia, Lock'n' Chase, Microsurgeon, Star & Stike.
Tel. 0574-40620 - 40620, Prato - dalle 12 alle 14 chiedere di Franco, in assenza lasciare recapito.

Compro Coleco a £. 250.000, compro per Mattel: River Raid, Bam Rider, Q Bert, Chess, Mission X e altre anche della vecchia serie. Prezzo da definire.
Telefonare a Gigi 051/270214, possibilmente ore pasti.

Cerco una cassetta di Atari per il mio computer Apple II. Il nome della cassetta è: Donkey Kong. Indirizzo: **Simone Spreafico - Via Fatebenefratelli 27, Erbacco - Tel. 642383.**

Cerco computer Vic 20 con registratore e almeno un gioco, cassetta o cartuccia tutto in buone condizioni.
Fiocchi Luca - Via Aldo Moro 23 - 42035, Castelnuovo Monti (RE) - Tel. 0522/812358-811311.

SCAMBIO

Scambio per CBM64 programmi veramente eccezionali come Sam per fare parlare il tuo 64 Simons Bas, Summer Games, Flight Simulator II e molti altri.
Telefonare a: Campana Pierangelo allo 0185-273335 - Rapallo - Via Salita Boschetto 7/3.

Scambio programmi per il Vic20 - **Meschieri Stefania - Via Tassoni n. 12 - 41032 Cavezzo (Mo). Tel. 0535-58075.**

Scambio oltre 700 programmi Spectrum fra cui novità fresche da Londra. Scrivi a:
Montorsi Giuseppe - Via Suore 19 - 40010 Sala bolognese, o telefona dopo le 20 allo 051-955039.

Scambio per CBM64 programmi veramente eccezionali come Pole Position, Of 014 Dus, Defender Atari, Beach-Head e novità assolute. Giochi Olimpici e Flight Simulator II. Scrivere o telefonare a **Rampana Piero - Rapallo, Via Salita Boschetto 7/3 - Tel. 0185-273335.**

Vendo programmi per CBM64 (One on one, Baseball, Soccer, Zaxxon, Mr. Wimpy). Inviate le vostre liste o le vostre richieste a: **Tiziano Leone - Via Crispi n. 49 - 85100 Potenza, o telefonate dalle 14 alle 15 al 0985-78103.**

Scambio o vendo a prezzi simbolici programmi per Commodore 64 esclusivamente su cassetta.
Dino Degli Esposti - Via Nino Bixio, 67 - 60015 - Falconara M. ma (An) - Tel. 071-913509.

Scambio «Tron Maze Tron» con «Tennis» Intellivision e Pitfall Pem Intellivision con Zaxxon per Intellivision. Solo per Livorno.
Fini Federico - Via C. Ebat, 27 - Livorno - Tel. 804504.

Grande scambio. Cedo TI 99/4A in cambio di base Intellivision ed alcune cassette (in caso di più offerte sceglierò chi mi offrirà più cassette).
Davide Razzano - Via Noruzzi n. 13 - 27100 Pavia.

Scambio computer Tendy TRS 80 color 16K (Apr. 84) con ZX Spectrum 16K o 48K (per 48K offro diff. in soldi, trattabile). Per informazioni: **Tel. 035-701095 chiedere di Walter o scrivere a Bonazzi Walter - Via 4 Novembre 79 - 24028 (BG).**

Possiedo il supermega fantastico Commodore 64. Scambio qualsiasi tipo di software per esso.
Francesco Billari - Via Ciovasso 4 - 20121 Milano - Tel. 02-870951.

Scambio programmi per Spectrum. Cerco istruzioni di Mobit, Espionage Island, Master Key (fotocopie) in cambio di Atic Atak, Vu-Calc-File Penetrator o altri.
Andrea Schirone - Via Grandi 123 - Limbiate (Mi) Tel. 02-9960129.

Cartucce Smurf, Looping, Space Panic, Cosmic Avenger, Mouse Trap Carhital Turbo con o senza modulo guida con cartucce Magic Parker Epyx per Colecovision.
Marinozzi Walter - Via S. Martino - 56040 Castellina Marittima (Pisa).

Scambio per Commodore 64 giochi e utility su nastro o disco.
Telefonare o scrivere a: **Parissi Eraldo - Via dei Mughetti 36 - 10151 Torino- Tel. 011-734354. Rispondo a tutti.**

Scambio programmi per Vic 20. Per mia lista inviare £. 450 in francobolli, gratis se inviate le vostre. Prezzo di un programma £. 2.500 solo su cassetta. **Stecca Andrea - Viale Porta Adige 58 - 45030 Boara Pol. (RO).**

Scambio software per CBM64 tra cui Mr. Wimpy, Football, Fusman, Falcon, Patrol, Fort Apocalypse e altri utilities come Turbo Tape, Totocalcio, ecc. **Per informazioni scrivere o telefonare a: Tibollo Marco - Viale Ofanto 313 - 71100, Foggia - Tel. 0881/37555.**

Scambio per Vic 20 programmi di giochi solo in Cm su cassetta massima serietà. Si cerca cartridge Vicmon e l'espansione 16K. Scrivere a: **Areste Franco - Via Gramsci 4 - 70051, Barletta (Bari).**

Scambio programmi Commodore 64. **Talocchi Alberto - Via Don Sturzo 17 - 57029, Venturina (LI) - Tel. 0565/852207.**

Scambio per Commodore 64, vendo programmi al prezzo di £. 2000. Cassetta con 20 a £. 30.000. Scrivi o telefona. **Testi Giancarlo - Via F.P. Da Cherso 4 int. 6 - 00143, Roma - Tel. 06/5038267.**

Scambio con cassette House Trap, Zaxxon e Smurf o vendo ciascuna cassetta a 50.000 lire.
Biosa Salvatore - Via Aldo Moro 11 - 08100, Nuoro - Tel. 0784/200151.

Scambio programmi per Commodore 64. Ne ho più di 200. Mandatemi le vostre liste (preferisco scambiare su disco). **Gabriele Giordano - Via Perecca 11 - 81055, S. Maria C.V. (CE).**

Scambio Atari VCS 2600 + cassette Space Invaders, Surrounds, garanzia, 3 mesi di vita con Coleco in buono stato + somma mancante.
Pirozzi Nicoletta - Via A. Gramsci, Acqui Terme (AL) - Tel. 0144/51698 ore 13-14,30 - 18-19,30.

Scambio videocassetta Atari, Galaxian con qualsiasi cassetta Activision o Imagic preferibilmente River Raid, Activision.
Andrea Scagliola - Via N.S. Degli Angeli 2/6 - 17100, Savona - Tel. 019/805629.

Scambio cartucce di Commodore Vic 20. Scambio Home Baby Sitter e Speed Bingo Mat con 2 cartucce di tipo spaziale. **Chelli Nicola - Via Arrigo Luppi 5 - 44037, Jolanda Di Savoia (FE) - Tel. 0532/836636.**

Scambio programmi di giochi per Vic 20. **Rossi Enrico - Via Isorelle 8 A/3, Savignone (GE) - Tel. 010/932441.**

Scambio, vendo 100 giochi su cassetta per Commodore 64. Prenotare telefonicamente, i migliori sul mercato. **Petroccione Walter - Via Primaticcio 34 - 20146 Milano - Tel. 423400.**

Scambio programmi per CBM 64 originali Commodore per contatti.
Caterino Nunzio - Via Roma 2 - 01033, Casal Di Principe (CE) - Tel. 081/8923003.

Scambio programmi per CBM 64 oppure vendo a prezzi fallimentari lire 2000 l'uno. Telefonare o scrivere a: **Maurizio - Via Panizzi 13 - 20146, Milano - Tel. dopo le 20, 02/427890.**

Scambio programmi per CBM 64.
Sergio Galperti - Via Giordano Bruno 7 - 25080 Ciliverghe (BS) - Tel. 030/2620417.

Scambio programmi con tutti i ragazzi che hanno un computer Vic 20 il mio indirizzo è: **Marco Mazzoli - Via Bozzeto 51/A, Montelupo F. (Firenze) - Tel. 0571/51706.**

Per Commodore 64 più di 50 fantastici giochi su cassetta disco scambio/vendo oltre a Thelastone, Logo, Pascalsi Mons, Basic, Basic 4, Koalapainter e molti altri. Scrivere o tel:
F. Serra - Via B. Aires 13 - 10134, Torino - Tel. 011/3299146.

Scambio programmi per CBM 64. Se interessati scrivere o telefonare a: **Lattuada Maurizio - Via Panizzi 13 - 20146, Milano - Tel. 02/427890.**

Scambio cartucce Intellivision: Frog-Bog, Astrosmash; in cambio, richiedo cartucce Intellivision: Bowling e Golf.
Andrea Carcavallo - Via XXVI Febbraio 24 - 11100, Aosta - Tel. 0165/362078.

Scambio o vendo listati e cassette Vic 20. Scambio inoltre programmi per PB 100:
Per il listino chiedere a:
Savella Luca - Tel. 011/256505 - Via Sospello 192 - 10100, Torino.

Scambio o vendo software per Spectrum 16 o 48k. Dispongo di circa 300 titoli a prezzi bassissimi: 45.000 per un 16k (Setpac, Cyrus, Tranz ecc) 47.000 per un 48k
Armando Tarquini - Via Della Porta 35 - 65100, Pescara - Tel. 085/61609.

CONTATTI

Ho fondato il Vic20 Club, chi vuole ricevere listati di programmi gratis scriva aggiungendo listati propri (anche presi da altre riviste) e liste del proprio software. Vendibile.
Roberto De Filippo - Via Roma 23 - 22046 Merone (Co).

Sega SC 3000 cerco manuali e programmi. **Agati Marco - Via Goiran 8 - 00195, Roma - Tel. 06/310281.**

Scambio programma per CBM 64
Liberti Leonardo - Via Maragliano 69 - 50144, (FI) - Tel. 055/361770.

Scambio ogni genere di software per Zx Spectrum (16/48k). Vendo per Spectrum il gioco degli Scacchi (48k) a £. 150.000, Defender (16k) a £. 10.000 il Biliardo (16k) a £. 15.000 joystick seminuovo £. 20.000 Tr.
Daniele Giusti - Via Gramsci 7, Lodi (MI) - Tel. 0371/54989.

Attenzione, Texiani di Roma e dintorni, è nato IL-T.I.G.U. (Texas Instruments games utilily) affrettatevi perciò, iscrizione gratuita. Scrivere o telefonare a
Bugliosi Fabio V.G. Michelotti 2 - Sc. e int. 13 - 00100, Roma - Tel. 06/4381453.

Cerco soci per club Colecovision con scambi di cartucce.
Giorgio Silvio - Via O. Moreno, Savigliano - Tel. 0172/32245.

ALTRO

Cari amici vi chiedo gentilmente di pubblicare nella vostra rivista anche dei programmi di Videogames per il sistema Intellivision Computer Keyboard.
Marcello Fabbri - Via Matteotti 2 - 40061 Minerbio (Bo) Tel. 878257.

Vorrei avere informazioni più dettagliate dei Videogiochi Dragon's Lair e Space Age. Informazioni riguardanti lo svolgimento di gioco.
Vaccani Stefano - Via Primaticcio 86 - Milano - Tel. 4153410.

Cerco possessori di Vic20 che conoscano almeno un minimo di Basic e che vogliano entrare nel Picc (Programmator Commodore Club). Spedite le vostre generalità e L. 1.000 in francobolli.
Fabio Zamparelli - Via G. De Ruggiero, 27 - Napoli - Tel. 081-360372.

Ho fondato il primo Sega Club. Per iscrivervi mandate L. 9.000 + un programma a:
De Luca Andrea - Via 4 Giornate, 37 - 80058 Torre Annunziata (Na) - Tel. 081-8617944. Ogni iscritto riceverà 5 programmi al mese.

Vendo Vic20 + registratore Commodore + manuale d'uso + 25 videogiochi (alcuni con espans.) a L. 320.000. **Telefonare al 4101043 - Via Sarmano, 18 - Roma.**

Per i possessori del Vic 20 si apre a Napoli un club scriveteci senza impegno rispondiamo a tutti.
Cacciapuoti Ciro - Parco Hawaiano, Lotto D3 - Tel. 8942383 ore pasti.

Egregi signori, dopo essermi complimentato per l'ottima rivista, vi suggerisco di stampare programmi per il «Lucky», in quanto molti come me lo posseggono e sono desiderosi di creare nuovi giochi.
Francesco Greci - Via Partigiani d'Italia 13 - 43100, Parma - Tel. 0521/39630.

Vorrei sapere se le cartucce Robot Tank, Activision e Zaxxon Coleco sono disponibili in versione Intellivision. Amici rispondetemi.
Davide Ktosopoulos - Via Ponte Vecchio 8 - 27100, Pavia - Tel. 0382/20924.

IL CERCA GIOCHI

DESCRIZIONE

Titolo	Casa di produzione	Sistema	Supporto	Genere	Trama
Beach-Head	Access	C 64	Cassetta	Guerra	Catturare la roccaforte di un dittatore impazzito
River-Raid	Activision	Atam. Comp.	Cassetta	Guerra	Disperato attacco lungo il fiume del «Non ritorno»
Decathlon	Activision	Vcs	Cartuccia	Sport	Via con le dieci discipline olimpiche
Enduro	Activision	Vcs	Cartuccia	Sport	Corsa automobilistica di durata, resistenza, abilità
Happy trails	Activision	Vcs	Cartuccia	Avventura	Bisogna inseguire il bandito che ha assaltato la diligenza e rubato il tesoro
H.E.R.O.	Activision	Vcs	Cartuccia	Avventura	Il nostro eroe provvisto di un propulsore ad elica deve salvare alcuni minatori intrappolati
Frosbite	Activision	Vcs	Cartuccia	Azione	Frosbite deve costruire gli igloo, procurandosi i mattoni di ghiaccio delle acque del Polo
Space shuttle a journey into space	Activision	Vcs	Cartuccia	Avventura	Dovete far decollare il discovery e agganciare satelliti in orbita
Pitfall II	Activision	Vcs	Cartuccia	Avventura	Appuntamento nelle caverne mitiche e sperdute di Macchu Pichu
Big Bird's egg catch	Atari	Vcs	Cartuccia	Educativo	Big Bird deve contare le uova e riuscire ad acchiapparle al volo
Cookie Monster munch	Atari	Vcs	Cartuccia	Educativo	Il giocatore baby deve guidare il mostriciattolo alla ricerca di magici biscotti
Defender	Atari	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Battaglia spaziale condotta all'interno di una astronave
Joust	Atari	Vcs	Cartuccia	Azione	Torneo d'armi tra il medioevale e il fantascientifico
Jungle Hunt	Atari	Vcs	Cartuccia	Avventura	Dovete salvare la vostra compagna rapita dai cannibali
Mario Bros	Atari	Vcs	Cartuccia	Avventura	Una piccola fabbrica di legnami e affini è infestata da orride bestioline, bisogna eliminarle
Pole Position	Atari	Vcs	Cartuccia	Sport	Conquista della griglia di partenza per partecipare a un gran premio
Ms. Pac - Man	Atari	Vcs	Cartuccia	Labirinto	Ingoiare tutto ciò che Ms. Pac-Man trova sul suo cammino
A Country Garden	Audio-Genic	Vic 20	Cassetta	Azione	Insetti micidiali e devastatori hanno invaso il vostro splendido giardino
Zombies	Bram. Inc	C 64 e Atari	Cassetta	Labirinto	Dovete battervi in una prigione sotterranea per trovare una corona. Lungo la strada vi ostacoleranno creature malvagie
Drol	Broder Bund	C 64 e Atari	Cassetta	Azione	Dovete salvare una famiglia dalle mani di un malvagio stregone
Donkey Kong	Cbs	Coleco Vcs/Intellivision	Cartuccia	Avventura	Salvate la ragazza di Mario dalle sgrinfie del famoso scimmione
Looping	Cbs	Coleco	Cartuccia	Avventura	Volo spaziale in un universo fantasmagorico. Bisogna dimostrare attitudine alla guida looping
Rocky	Cbs	Coleco	Cartuccia	Sport	Un vero match di boxe senza esclusione di colpi
Smurf	Cbs	Coleco	Cartuccia	Cartoni Animati	Il Puffo cerca di liberare la Puffetta imprigionata nel castello

In queste pagine pubblichiamo uno speciale catalogo con le trame, le notizie tecniche, i giudizi, i prezzi, dei games più famosi presenti sul mercato, classificati secondo le marche. Per alcuni prodotti di importazione non è stato possibile fornire il prezzo in quanto soggetto a oscillazioni dei cambi monetari.

PAGELLA

Intreccio	Messinscena	Grafica	Sonoro	Difficoltà	Giudizio	Prezzo
Otto	Sette	Sette	Sette	Media	Azione e combattimenti molto balistici	
Otto	Sette	Otto	Otto	Media	Sembra una sequenza di «Apocalypse Now»	92.000
					Riviviamo Los Angeles '84	97.000
Otto	Sette	Otto	Sette	Media	Gara snervante ricca di frenate, cambi di marcia, in condizioni atmosferiche variabili	92.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Diventiamo per qualche istante i buoni sceriffi del vecchio West	92.000
Sette	Otto	Otto	Sette	Media	Operazione salvataggio d'emergenza con elicottero	94.000
Sette	Sei	Sette	Sette	Media	La storia di un architetto senza lavoro, costretto a emigrare al Polo	89.000
Sette	Sette	Otto	Sette	Alta	Sfrutterete al massimo le vostre qualità di pilota	92.000
Otto	Otto	Otto	Otto	Alta	Miscela di esotico, pericolo, competizione, ricerca scientifica	94.000
Sette	Sei	Sette	Sette	Bassa	Allenamento dell'attenzione visiva e del senso della coordinazione	59.000
Sette	Sei	Sei	Sette	Bassa	Gioco educativo per bambini in età pre-scolare	59.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Il più classico tra i giochi di guerre stellari	69.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Una mistura di ieri (letto a scuola) e domani (visto al cinema)	69.000
Sei	Sette	Sei	Sei	Media	È la risposta di Atari al successo di Pitfall	79.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Gioco d'avventura di affermato successo	89.000
Sette	Otto	Otto	Sette	Media	Tutti al volante, come se fosse Formula uno	89.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	La versione femminile del vorace mangiatore di pillole	79.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Il futuro del vostro giardino dipende solo da voi	
Otto	Otto	Otto	Sette	Alta	Labirinti e celle sotterranee vivacemente colorate e a tre dimensioni	
Sette	Sette	Sette	Sei	Bassa	Grande facilità di gioco e numerosi progetti ricchi di humour	
Otto	Sette	Sette	Sette	Media	Versione casalinga di uno dei più strepitosi successi da bar	92.000
Otto	Sette	Otto	Sette	Media	Un aereo acrobatico e un universo come scenario	62.000
Sette	Sette	Sette	Sei	Media	Rivivere le più forti emozioni della boxe	62.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Manca a differenza dei cartoni animati; l'insulso linguaggio dei puffi	92.000

IL CERCA GIOCHI

DESCRIZIONE

Titolo	Casa di produzione	Sistema	Supporto	Genere	Trama
Turbo	Cbs	Coleco con modulo turbo	Cartuccia	Azione	Una corsa d'auto di F1 ad alta velocità.
Zaxxon	Cbs	Coleco	Cartuccia	Guerre stellari	Bisogna pilotare una astronave contro l'attacco di una fortezza volante nemica
Home baby sitter	Commodore	Vic 20	Cartuccia	Educativo	Avviare i bambini delle classi elementari alla conoscenza del calcolatore
The sky is falling	Commodore	Vic 20	Cassetta	Educativo	Il cielo sta per cadere, adatto ai bambini in età prescolare
Moon Shuttle	Datasoft	Atari Computers	Cassetta	Guerre stellari	Abbattere schiere calanti di extraterrestri
Wizplus	Datasoft	Apple	Cassetta	Avventura	Avvincenti ricerche tra passaggi segreti e oggetti magici.
3D Speed Duel	Dk'ntronics	C 64	Cassetta	Sport	Emozionante corsa automobilistica a tre dimensioni
Gateway to Apshai	Epyx	C 64 Atari	Cassetta	Avventura	Alla caccia di un tesoro nascosto in 128 prigiosotterranee
Jumpman Junior	Epyx	Coleco C 64	Cartuccia	Avventura	Jumpman deve disinnescare le bombe innescate dai nemici per difendere la terra da temutissimi alieni
Pitstop	Epyx	C 64	Cassetta	Sport	Realistica gara automobilistica con tanto di cambio di pneumatici e soste ai box
Synthesound	Hes	Vic 20	Cartuccia	Educativo	Sullo scenario un pianoforte, poi via a tutto sound
Dracula	Imagic	Intellivision	Cartuccia	Avventura	Il conte deve essere guidato nella levata dalla bara al tramonto e nella ricerca delle vittime. Attenzione ai poliziotti
Fathom	Imagic	Atari Vcs Intellivision	Cartuccia	Avventura	Dovete liberare Nettina che è rinchiusa in una gabbia sul fondo dell'oceano
Microsurgeon	Imagic	Intellivision	Cartuccia	Educativo	Giocate al dottore. Bisogna operare con una sonda che esplora minuziosamente il corpo del vostro paziente
Moonsweeper	Imagic	Atari Vcs Colecovision	Cartuccia	Azione	Soccori i minatori rimasti abbandonati sulle lune
Whitewater	Imagic	Intellivision	Cartuccia	Avventura	Bisogna raggiungere una urna d'oro, sottostando a un preciso rituale di raccolta di bandierine e altre prove
Wing War	Imagic	Colecovision	Cartuccia	Guerra	Racconta le imprese del drago volante e le sue quaranta fatiche
Infidel	Infocom	Apple Atari C 64	Cassetta	Avventura	Siete un saccheggiatore che vuole rubare i grandi tesori di una piramide
Burgertime	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Azione	Confezionate Hamburger raccogliendo gli ingredienti classici
Mind Strike	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Azione	Gioco interessante «Tipo scacchi»
Reversi	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Azione	Bisogna tessere con le proprie pedine una specie di ragnatela dentro la quale catturare i pezzi dell'avversario
The Jatson's ways with nords	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Educativo	Con una astronave bisogna catturare lettere dell'alfabeto nel giusto ordine per comporre parole di senso compiuto

PAGELLA

Intreccio	Messinscena	Grafica	Sonoro	Difficoltà	Giudizio	Prezzo
Sei	**Sette**	**Otto**	**Otto**	**Media**	Sembra di partecipare al Gran Premio di Monaco	**92.000**
Otto	**Otto**	**Otto**	**Otto**	**Alta**	Allena i giovani a schiacciare i pulsanti dei missili di domani? Speriamo di no	**72.000**
Sette	**Sette**	**Sette**	**Sette**	**Bassa**	Apprezzabile per la funzione propedeutica, più che per i singoli risultati prodotti	**41.000**
					Sviluppa le capacità manuali, espressamente sviluppato per bambini	**41.000**
Sei	**Sette**	**Sette**	**Sette**	**Media**	Stanca ripetizione delle versioni classiche	
Otto	**Otto**	**Otto**	**Otto**	**Media**	Brillante gioco d'avventura che non richiede tempi lunghissimi per giocare	
Sette	**Otto**	**Otto**	**Sette**	**Media**	Pronti via! Vi sembrerà di essere su un vero bolide a quattro ruote	
Sette	**Otto**	**Sette**	**Sette**	**Alta**	Un impegnativo emozionante gioco di ricerca	
Sette	**Sette**	**Sette**	**Sette**	**Media**	Della serie «Difendi il pianeta Terra dagli invasori»	
Otto	**Otto**	**Otto**	**Sette**	**Alta**	Una lotta contro i centesimi di secondo proprio come ai box Ferrari	
Sette	**Sette**	**Sette**	**Otto**	**Media**	Per la serie musica maestro	
Otto	**Otto**	**Otto**	**Otto**	**Alta**	Si segnala per un delizioso tocco parodistico	**69.000**
Otto	**Otto**	**Otto**	**Otto**	**Alta**	Un tuffo nella tradizione greco-romana	**59.000** **49.000**
Sette	**Otto**	**Sette**	**Sei**	**Media**	Potrebbe essere usato come test per accedere alla facoltà di medicina	**49.000**
Sei	**Sette**	**Sei**	**Sette**	**Media**	Guerre stellari e vite umane da salvare	**59.000** **89.000**
Sette	**Otto**	**Sette**	**Sei**	**Media**	Pieno stile «Camel trhopy»	
Sei	**Sette**	**Sei**	**Sette**	**Media**	Ottima grafica e inquadrature di tutto rispetto	**89.000**
Otto	**Otto**	**Sei**	**Sei**	**Alta**	Un gioco impegnativo di tutto rispetto	
Sette	**Otto**	**Sette**	**Sette**	**Media**	Diventiamo tutti buongustai	**69.000**
Sette	**Sette**	**Sette**	**Sei**	**Media**	Attenzione mosse rapide ed efficaci	**49.000**
Sette	**Sette**	**Sei**	**Sette**	**Media**	Sviluppa un gran desiderio di misurarsi con la riflessione	**49.000**
Sei	**Sette**	**Sei**	**Sei**	**Bassa**	Un gioco divertente ed educativo adatto per i più piccoli	**49.000**

IL CERCA GIOCHI

		DESCRIZIONE			
Titolo	**Casa di produzione**	**Sistema**	**Supporto**	**Genere**	**Trama**
World Fun	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Educativo	Si formano parole con due scimmiette
Mr. Wimpy	Ocean	C 64	Cartuccia	Labirinto	Un cuoco giulivo alle prese con invitanti hamburger
Q Bert	Parker	Vcs	Cartuccia	Azione	Versione domestica dell'originale gioco da bar
Tutankham	Parker	Vcs	Cartuccia	Labirinto	Dovete tentare di recuperare un tesoro nascosto nella tomba di Re Tut
The Coveted Mirror	Penguin	Atari Computers	Cartuccia	Labirinto	Fuggire di prigione e catturare lo specchio magico del re che vi tiene prigionieri
Snake Pit	Postern	Spectrum	Cassetta	Avventura	Una indigestione di cespugli cercando di non finire divorati da sette ingordissimi pitoni
Conquest of the World	Philips	Philips	Cartuccia	Gioco di società	Lotta per il potere economico e militare tra le nazioni più potenti
Terrahawks	Philips	Philips	Cartuccia	Guerre stellari	Proteggere la terra contro gli extra terrestri
Hunter Killer	Protak	Spectrum	Cartuccia	Guerra	Comandate un sottomarino della Royal Navy durante la II Guerra mondiale
Monopoc	Rabbit	CBM 64	Cassetta	Azione	Il vecchio monopoli finisce su uno schermo
Star Jacker	Sega	SC - 3000	Cartuccia	Guerre stellari	Bisogna tenere insieme tre astronavi legate da un cordone
GP Monaco	Sega	SC - 3000	Cartuccia	Azione	Una F1 schizza veloce su un circuito intricato
Flight Simulation	Sinclair	Sinclair ZX Spectrum	Cassetta	Azione	Simulazione perfetta del volo di un aereo. Strumentazione e ambienti come nella realtà
3D Ufo Attack	Sinclair	ZX User Club	ZX 81	Guerre stellari	L'ultima astronave a difesa della terra. Gli alieni avanzano, ci sarà lotta dura
Racefun	Sinclair	Spectrum	Cassetta	Azione	Una corsa automobilistica, un gran premio pazzo e divertente in un circuito cittadino
Frogger	Sierra on Line	C 64	Cartuccia	Azione	Il ranocchio deve attraversare saltellando la strada con traffico densissimo
Escape from Rungistan	Sirius	Apple	Disk	Avventura	Vacanza in Africa non proprio rilassante
Squish Em	Sirius	C 64 Atari 1600/400 Vic 20	Cartuccia	Labirinto	Scalata di un palazzo per impossessarsi di una valigia, discesa in paracadute
Manic Miner	Software projects	C 64 Spectrum	Cartuccia	Labirinto	Viaggio nelle viscere della Terra
Spectron	Spectra-Video	Colecovision	Cartuccia	Guerre stellari	Difendetevi da due diversi schieramenti di guerrieri avversari
International Soccer	Spencer e Commodore	CBM 64	Cartuccia	Azione	Una splendida partita con tanto di premiazione e coppa offerta da una splendida principessa
Knights of the Desert	Strategic Simulation	Apple Atari	Cassetta	Guerra	Lotta tra inglesi e tedeschi nel deserto in piena guerra mondiale
Space Sentinel	T e F software	Atari	Cassetta	Azione	Manovrando la «Sentinel» dovete difendere la terra dai soliti alieni
Nightstrike	TG software	Atari Vic 20	Cassetta	Azione	Difendete la vostra postazione da missili e aerei in picchiata con un potente cannone
Computer War	Thorn Emi	Atari Vic 20	Cassetta	Azione	Individuare i missili, colpirli, gareggiare con il codice del computer per distruggere le basi
Trans am	Ultimate	Spectrum	Cassetta	Azione	Traversata in auto da costa a costa in America
Falcon Patrol	Virgin games	C 64	Cassetta	Guerra	Battaglia aerea nei travagliati cieli del Libano con acrobazie e missili Terra-aria

PAGELLA

Intreccio	Messinscena	Grafica	Sonoro	Difficoltà	Giudizio	Prezzo
Sei	**Sei**	**Sei**	**Sei**	**Bassa**	Gioco per prendere confidenza con le parole	**29.000**
Sei	**Sette**	**Sette**	**Sei**	**Media**	Guerra tra cuochi a colpi di pepe, hot-dogs e uova al fegatino	
Sette	**Otto**	**Sette**	**Sette**	**Media**	Gioco simpatico e facile. La cartuccia Vcs vi sembrerà meno raffinata dell'originale	**89.000**
Sette	**Sette**	**Sei**	**Sei**	**Media**	25 premi da raccogliere e 8 creature da eliminare. Divertimento garantito per ore	**89.000**
Sette	**Sei**	**Sette**	**Sei**	**Media**	Gioco semplice da giocare, ma sicuramente divertente	
Sette	**Sette**	**Sei**	**Sette**	**Media**	Buona grafica, ottima strategia	
Sei	**Sette**	**Sei**	**Sei**	**Media**	A metà strada tra il gioco di società e il videogioco	**90.000**
Sette	**Sette**	**Sei**	**Sei**	**Media**	Disperata ed eroica resistenza	**80.000**
Sette	**Sei**	**Sette**	**Sei**	**Media**	Manovre complesse ma non prive di suggestione	
Sette	**Sei**	**Sette**	**Sette**	**Media**	Ricordo dei vecchi tempi	
Sette	**Sei**	**Sei**	**Sette**	**Media**	Una delle tante versioni delle Guerre stellari	**59.000**
Sette	**Sette**	**Sette**	**Sette**	**Media**	Ha nella sua semplicità, l'arma vincente	
Otto	**Otto**	**Otto**	**Otto**	**Media**	Per chi da grande vuol fare il pilota	**30.000**
Otto	**Otto**	**Otto**	**Otto**	**Media**	Discreto lo scenario di combattimento, troppo laborioso il funzionamento della astronave	**15.000**
Sette	**Sei**	**Sette**	**Sette**	**Media**	Ci sono tutti gli ingredienti già sperimentati sulle consoles	**15.000**
Sette	**Sette**	**Sette**	**Sette**	**Media**	Tipico gioco del salta e scappa	**35.000** **79.000**
Sei	**Sette**	**Sei**	**Sette**	**Media**	Prima miscela di azione e avventura	
Sette	**Sette**	**Sette**	**Sette**	**Media**	Il mondo è fatto a scale, qui bisogna solo salire	
Otto	**Otto**	**Otto**	**Otto**	**Alta**	Il problema è di riuscire a non giocarci per ore	
Sette	**Sei**	**Sette**	**Sei**	**Media**	Ancora una versione della serie guerre stellari	**60.000**
Otto	**Otto**	**Otto**	**Otto**	**Media**	Il modo migliore per rendere omaggio allo sport più amato	
Otto	**Sette**	**Sette**	**Sette**	**Media**	Battaglia molto realistica e ricca di «Suspence»	
Sette	**Sette**	**Sette**	**Sette**	**Media**	Movimento insufficiente e animazione scadente considerando le possibilità del C-64	
Sette	**Sette**	**Sette**	**Sette**	**Media**	Cuori brillanti e azione movimentatissima che richiederà tutta la vostra attenzione	
Sette	**Sette**	**Sette**	**Sette**	**Media**	Tratto dal film «War Games» propone un conflitto atomico innescato da un computer	
Otto	**Sette**	**Sette**	**Sette**	**Media**	Gioco che esalta l'abilità e i riflessi	
Sette	**Sette**	**Sette**	**Sette**	**Media**	Programma semplice ma efficace, con una resa grafica accattivante. C'è bisogno di joystick	**25.000**

A VIDEO SPENTO

UOMINI, IDEE, STRATEGIE DEL MERCATO

«Chi sono le persone che muovono l'industria dei videogames?» Gigliola Francescato, amministratore delegato della Burson Marsteller Italia parla delle strategie e delle iniziative per diffondere nel mercato i prodotti Atari. E intanto fioriscono i videogames shop...

Atari, come altre imprese del settore, ha affidato la cura della sua immagine a una società di relazioni pubbliche; per avere qualche notizia più precisa abbiamo incontrato a Milano Gigliola Francescato, amministratore delegato della Burson-Marsteller Italia.

A Gigliola Francescato, milanese, quarantaduenne, operante nel mondo delle pubbliche relazioni da vent'anni, abbiamo chiesto di raccontarci come la Burson-Marsteller ha lavorato e intende lavorare per una casa di videogiochi e home computers come Atari.

«Due sono le aree di azione — risponde la signora Francescato — delle quali ci stiamo occupando. Una prima area è quella in cui studiamo le strategie di comunicazioni collegate alle strategie aziendali, per adoperare un termine tecnico l'area "corporate", e promuoviamo l'immagine della società in quanto tale presso il mondo della cultura e della istruzione, presso le università, le associazioni dei consumatori e dei commercianti, presso il mondo imprenditoriale e presso la stampa, interpellando uomini di opinione, come ad esempio grandi registi, grandi scrittori, uomini sportivi.

Stiamo anche lavorando per cercare di introdurre e diffondere l'uso di computers nelle scuole dell'obbligo in tutta l'area nazionale; un progetto importante i cui dettagli devono essere ancora ultimati. La seconda area nella quale operiamo è quella delle "marketing comunications" cioè quelle attività di comunicazione studiate e sviluppate a sostegno dei prodotti, come diffusione di comunicati stampa, recensioni di videogiochi, lancio di nuovi prodotti. A questo proposito abbiamo di recente creato l'"Atari Card", per tutti i soci dell'Atari Club, una carta che consente un trattamento particolare nei negozi convenzionati, dando diritto a sconti, agevolazioni, regali e gadgets. Tutti i possessori della "card" ricevono poi un loro giornale, nel quale oltre alle novità Atari, sono elencate le nuove agevolazioni a disposizione.

Disponiamo inoltre di un comitato di ragazzi di età variabile dai tredici ai diciotto anni che si riunisce periodicamente con il quale "testiamo" tutte le mosse e iniziative che prendiamo. Sempre in questo periodo stiamo avendo i primi risultati, tra l'altro molto interessanti, di una ricerca svolta in collaborazione con circa duecento ragazzi per conoscere l'impiego del loro tempo libero e il ruolo giocato dai videogiochi e dagli home computers. Abbiamo anche promosso per i giornalisti del settore giornate di studio per meglio spiegare loro l'uso e l'impiego dell'home computer».

Ma Atari intende sviluppare più il settore videogiochi o quello home computers?

«Dal mio punto di vista — è stata la risposta di Gigliola — ci troviamo di fronte a due mercati distinti, non interdipendenti. Certo il videogioco è un logico passaggio per arrivare a qualcosa di più complesso e di più sofisticato, ma, se il dato può essere significativo sia da noi sia all'Atari i due rami sono affidati a persone diverse».

— *Emanuele Rimini*

A sinistra, Gigliola Francescato. Qui sotto; il giornale che viene inviato a tutti i soci dell'Atari Club.

NOTIZIE DAL CLUB
Giugno 1984
Numero 0

Videogames Shop

Quando, ormai qualche anno fa, iniziarono a comparire i primi negozi aventi quale esclusivo oggetto di vendita videogames, home e personal computer, e così via, rimasi un poco meravigliato e molto scettico: «La scelta di mercato di questi commercianti è stata poco felice», pensavo tra me e me. Ma adesso, non posso che ricredermi: altro che 'scelta erronea di mercato', qui ci troviamo di fronte ad uno dei più riusciti investimenti a medio-lungo termine (per usare una terminologia economica) di questi ultimi anni! Dopo un momento di iniziale inerzia, dovuta alla novità e alla allora ridotta massificazione del prodotto, adesso questi 'videogames-shop' iniziano a moltiplicarsi a Roma, Bologna, Torino, Milano soprattutto.
Sono andato a parlare di questo «boom» con chi, in questi negozi, ci lavora. Entro allo «Stregatto», e mi accoglie Hans, al bancone.
Dopo le presentazioni di rito, chiedo ad Hans come sia sorta l'idea di creare un negozio che smerciasse come prodotto dei videogames, sia sotto l'aspetto del software che dell'hardware. «Guarda — mi risponde — l'idea non è certo venuta solo a me. Qui siamo in una cooperativa, ed in questi stessi locali, fino a Natale dell'anno scorso, gestivamo una rivendita di dischi e musicassette. Poi il mercato ha iniziato a non tirare più, e ci siamo orientati verso quel prodotto che da alcune semplici indagini risulta essere, attualmente, uno dei più smerciabili. Abbiamo cambiato un po' l'interno del locale, svenduto i vecchi prodotti, ed iniziato a commerciare in questo nuovo campo». «E i giochi che vendete di più, quali sono?». «Ultimamente — risponde Hans — abbiamo venduto molti *Jet Set Willy*, per lo Spectrum». «Tra i miei amici — interviene Sergio, uno dei tanti giovani clienti di Stregatto — va molto anche *Apple Flats Lunetor II*, che a me pure piace molto». «Per passare all'hard: c'è una 'macchina' che vendete più delle altre?». «Senz'altro il Commodore 64; noi vendiamo soprattutto Commodore».
«Ma ritorniamo al soft: il pubblico apprezza maggiormente le cassette o le cartucce?». «Indubbiamente le cassette, anche perché costano molto di meno. Poi sai che a fine anno, anche in Italia, inizieranno ad arrivare i giochi su disco?».
Accanto a noi c'è ancora Sergio, e gli chiedo se tra gli altri clienti del negozio, lui sia più giovane o più anziano. «Sono senza dubbio tra i 'vecchioni', sebbene faccia solo l'ultimo anno di scuola superiore (naturalmente l'anno venturo mi iscriverò a Informatica)...». «È vero — interviene Hans — qui la clientela media ha tra i dieci e i diciassette anni; ed è proprio tra questi ragazzini che si trovano i migliori 'smanettatori'». «Senti — chiedo — e le più grosse carenze nel campo del videogioco e più in generale dell'informatica 'da casa', quali sono oggi in Italia?». «La mancanza di una adeguata bibliografia in italiano. Ad esempio, i testi sul Commodore sono pochi e dispersivi, quasi tutti in inglese, o in un pessimo italiano». «È vero — interviene Sergio — la mia preparazione è praticamente stata tutta empirica, malgrado abbia letto riviste come Apple USA, HP ecc.»
— *Andrea Bettetini*

RASSEGNA STAMPA

LA REPUBBLICA

C'è spesso un equivoco, quando si parla di «società tecnologica»; si tende a immaginarla come un insieme di macchine. In realtà è un insieme di cervelli. Le macchine sono solo gli strumenti su cui operare, sono la ferraglia. Il vero trucco sta nell'elaborazione mentale, nell'informazione, e quindi nell'intelligenza, nell'educazione, nell'immaginazione, per organizzare e utilizzare queste macchine.
Qualcuno ha detto, giustamente, che la storia delle invenzioni è semplicemente la storia della capacità di «montare» vecchie cose in modo nuovo, cioè della capacità mentale di realizzare continuamente nuovi «assemblaggi». È un po' quello che è avvenuto in matematica con i numeri, associati in modo sempre diverso e creativo, o in letteratura con le lettere e le parole, o in musica con le note e le armonie. Analogamente, la tecnologia offre oggi alla nostra società delle tastiere sempre più estese, con la possibilità di comporre ed elaborare imprese sempre più complesse, ma solo la capacità cerebrale di usare questi strumenti consente di trarne delle armonie anziché delle stecche; degli andanti con brio anziché delle marce funebri. — *Piero Angela*

LA STAMPA

L'alluvione di manuali, testi introduttivi, pubblicazioni a dispense che parlano di informatica e di personal computers trasmette diversi messaggi. Per esperienza diretta o indiretta in ufficio, in fabbrica, a scuola, in banca, negli studi tecnici e negli ambulatori, nei luoghi più impensati ogni giorno cresce il numero di persone che hanno a che fare con dei computers, l'espressione più tangibile d'un mondo ricreato dalla tecnologia.
È comprensibile che molti cerchino di capire, di documentarsi; che altri temano quel che potrà succedere, al loro lavoro ed alle loro abitudini; che altri ancora tentino di attrezzarsi individualmente, vista la scarsità di iniziative organizzate per l'aggiornamento professionale di massa, onde evitare di scoprirsi da un giorno all'altro, o di essere scoperti tecnologicamente obsoleti: in altre parole, superflui. Agli uni e agli altri un manuale sembra offrire uno strumento efficace per restare sull'onda dei tempi, o quanto meno una speranza.
Ma manuali e dispense non si venderebbero a decine di migliaia se non tradissero anche l'isolamento e le frustrazioni di un gran numero di utenti, dei tanti proprietari di piccoli computers che incappano in ricorrenti difficoltà e perdite di tempo per ottenere dalle loro macchine, e dai programmi applicativi comprati a cuor leggero con esse o dopo di esse, delle prestazioni che non siano giochi, o banalità tali da far rimpiangere i metodi tradizionali per scrivere e far di conto, per archiviare informazioni e ripescarle al momento voluto. Sia chiaro: i microcomputers, quando funzionano bene, sono strumenti ideali per fare in modo efficiente e comodo queste e mille altre cose. Però l'ideale è spesso sconfitto dal fatto che l'utente non ha ricevuto alcun addestramento degno del nome, e chi glielo ha venduto non sempre è in grado di fornirglielo. — *Luciano Gallino*

INVITO AI LETTORI

Ringraziamo tutti voi per la partecipazione a queste nostre iniziative. Abbiamo letto le vostre numerosissime cartoline e in base a queste abbiamo compilato la classifica dei vostri giochi preferiti pubblicata a pag. 67. In ogni numero troverete anche la rubrica dedicata alle vostre inserzioni. E ora compilate queste due cedole e inviatele alla nostra redazione.

Quali sono i tuoi games preferiti? Con quali video da bar ti diverti di più? Elenca nella cedola riprodotta qui a fianco i titoli dei giochi che vuoi votare, classificandoli in ordine di preferenza. Invia poi la cedola in busta chiusa al nostro indirizzo. Nella «Hit parade dei videogames» pubblicheremo ogni mese la classifica dei giochi preferiti dai nostri lettori.

LA CLASSIFICA DEI NOSTRI LETTORI

DA INVIARE A: COMPUTER GAMES
VIA T. SPERI 8, 20154 MILANO

COGNOME ______________ **NOME** ______________

INDIRIZZO ______________________ **ETÀ** ________

	Marca	VIDEOGAMES DA CASA Titolo cartuccia	VIDEO DA BAR Titolo gioco
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Se vuoi acquistare, vendere, scambiare computer, console cartucce, programmi o altro materiale, se cerchi contatti per confrontare le tue esperienze, compila la cedola pubblicata qui a fianco e inviala in busta chiusa al nostro indirizzo. In ogni numero troverai una rubrica interamente dedicata ai tuoi annunci.

DOMANDA DI INSERZIONE

DA INVIARE A: COMPUTER GAMES
VIA T. SPERI 8, 20154 MILANO

☐ **OFFRO**
☐ **CERCO**
☐ **SCAMBIO**
☐ **CONTATTI**
☐ **ALTRO**

Segna con una X la rubrica scelta e scrivi il testo nelle apposite caselle (non più di 22 lettere per riga compresi spazi e punteggiatura). Non dimenticarti di indicare il tuo nome, cognome, indirizzo e numero telefonico.

• ZUMAGLIA **AUTOSALONE JUNIOR** 015/28766 • CUNEO **TOP FOUR** 0171/67449 • AOSTA **DIVITAUTO** 0165/43956 • SAVONA **MOTOR SAVONA** 019/96791 • SARZANA **G.P. AUTO** 0187/624070 • LA SPEZIA **AUTOSALONE TONELLI** 0187/36109 • ALESSANDRIA **ERRIQUEZ VITO** 0131/65611 • NOVI LIGURE **CENTER CAR** 0143/78988 • ASTI **RE.MA.D.** 0141/52287 • COMO **COMO CAR** 031/505157 • LODI **AUTOSALONE BERTOLETTI** 0371/63947 • RHO **TREVISI VEICOLI** 02/9310300 • MILANO **NALDINI AUTO** 02/7388395 • VARESE **MILL-CAR** 0332/241717 • CREMONA **NEGRI T. GIANNI** 0372/35257 • S. CASSIANO VALCHIAVENNA **MALUGANI OSVALDO** 0343/20053 • VIGEVANO **AUTOLUX** 0381/82763 • PAVIA **ZANAUTO** 0382/33909 • BRESCIA **BOBBI GALLI** 030/48501 • BERGAMO **DONEDA AUTOMOBILI** 035/259122 • VERONA **NUOVA VERONAUTO** 045/562428 • CEREA **BAZZANI LUIGINO** 0442/82339 • PIACENZA **ASTORRI OPILIO** 0523/31655 • MARANO VICENTINO **GILDO SANTACATERINA** 0445/621193 • MANTOVA **GEM-CAR** 0376/325487 • BOLOGNA **BIFFONI NAUTICA** 051/397855 • S. VENDEMIANO **GANDINAUTO** 0438/40718 • TREVISO **BOBBO GIUSEPPE** 0422/62396 • MONSELICE **BI-AUTO** 0429/72639 • CAMPOSAMPIERO **PASETTI GIORGIO** 0423/493021 • STRETTI ERACLEA **LINO VERONESE** 0421/6240 • VERGNACCO DI REANA **CENTRO AUTO** 0432/852568 • GARDOLO DI TRENTO **F.LLI ZANOTELLI** 0461/990130 • MONFALCONE **BIGIP** 0481/41058 • BOLZANO **DOLOMITI CAR** 0471/931118 • PARMA **B.B. AUTOMOBILI** 0521/90706 • MODENA **PELLONI GIOVANNI** 059/250396 • GROSSETO **GARAGE MAREMMA** 0564/28204 • LUCCA **DI VITA GIUSEPPE** 0583/927702 • SIENA **AUTOSALONE MONTECARLO** 0577/47145 • TERNI **ESTAUTO** 0744/452210 • SPOLTORE **AUTO MOTOR ADRIATICA** 085/413316 • ROMA **DIESEL AUTO** 06/8109950 • ROMA **AUTOLIEGI** 06/862395 • RIETI **AUTOCENTRO BULDINI** 0746/46192 • ANCONA **AUTOSÌ** 071/882583 • PERUGIA **POSTI E STEFANELLI** 075/789729 • FROSINONE **ROCCO PERCIBALLI** 0775/81665 • VITERBO **AUTONAUTICA HOBBY** 0761/30710 • BENEVENTO **O.R.V.A.M.** 0824/50301 • NAPOLI **SO.VE.MOTO** 081/460269 • PORTICI **AUTOPORTICI** 081/276246 • LECCE **LUSVARGHI** 0832/20163 • BARI **IVAUTO** 0883/23950 • COSENZA **AUTOMOTOR NIVIS** 0984/26810 • CATANZARO **RUGA GIUSEPPE** 0961/72272 • REGGIO CALABRIA **AUTOSALONE ASPROMONTE** 0965/28211

CAGLIARI **ESTERAUTO** 070/46724

pony
HYUNDAI

GRANDE PONY
TUTTA L'ASSISTENZA
DI CUI NON AVRAI BISOGNO

PALERMO **MINEO & ROSSI** 091/291137 • GELA **ABC AUTO** 0933/934244 • RAGUSA **ABC AUTO** 0933/934244

TO W53340

pony

Pony, firmata Giorgetto Giugiaro.

Se cerchi un'auto a 5 porte che offra un motore robusto da 1.200 (65 cv.) e 1.400 (75 cv.), che abbia consumi davvero contenuti, che nasconda - ma non troppo - delle finiture di altissimo livello e degli interni eleganti, allora l'auto che cerchi è proprio... una PONY.